GuiltyGear XX
-The Midnight Carnival-
ギルティギア イグゼクス ーザ・ミッドナイトカーニバルー バースト エンサイクロペディア
Burst Encyclopedia



enterbrain mook
エンターブレイン ムック　アルカディア エクストラ
ARCADIA EXTRA Vol.9



生き続けることは、戦い続けることである。
失いたくないものを守るため。
己の中で律動する欲望のため。
そして、純粋に戦いを求める“本能”のため。

走り続ける者たちだけが、たどり着ける境地。
そこが、天国でも地獄でも構いはしない。

なぜならば——そこに待つのは、新しい戦いに過ぎないのだから。

炎を巻き上げ、鋼鉄の舞台の幕が開く。
『THE MIDNIGHT CARNIVAL』

終わらない夜に舞え。猛り狂う衝動のままに!!

allery of pening Animation

本作の冒頭を飾る秀逸なオープニングムービー。その美麗グラフィックや凝りに凝ったカット割りなど、見所が多い。まずは一度、じっくり鑑賞してみてほしい。

Also, four new-comers begin to join it.





A presentiment for the next fight...





y're all set to go!






A man keeps the resolution in his mind,
It's time to cut out your own destiny!
a girl is teared up in the agony.
Now, it's announced that the time has come!
COIN(S)
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
And it's time to find out your way...

GUILTYGEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA CONTENTS

Characters

Tactics

Graphics & Others

Charactor Profile

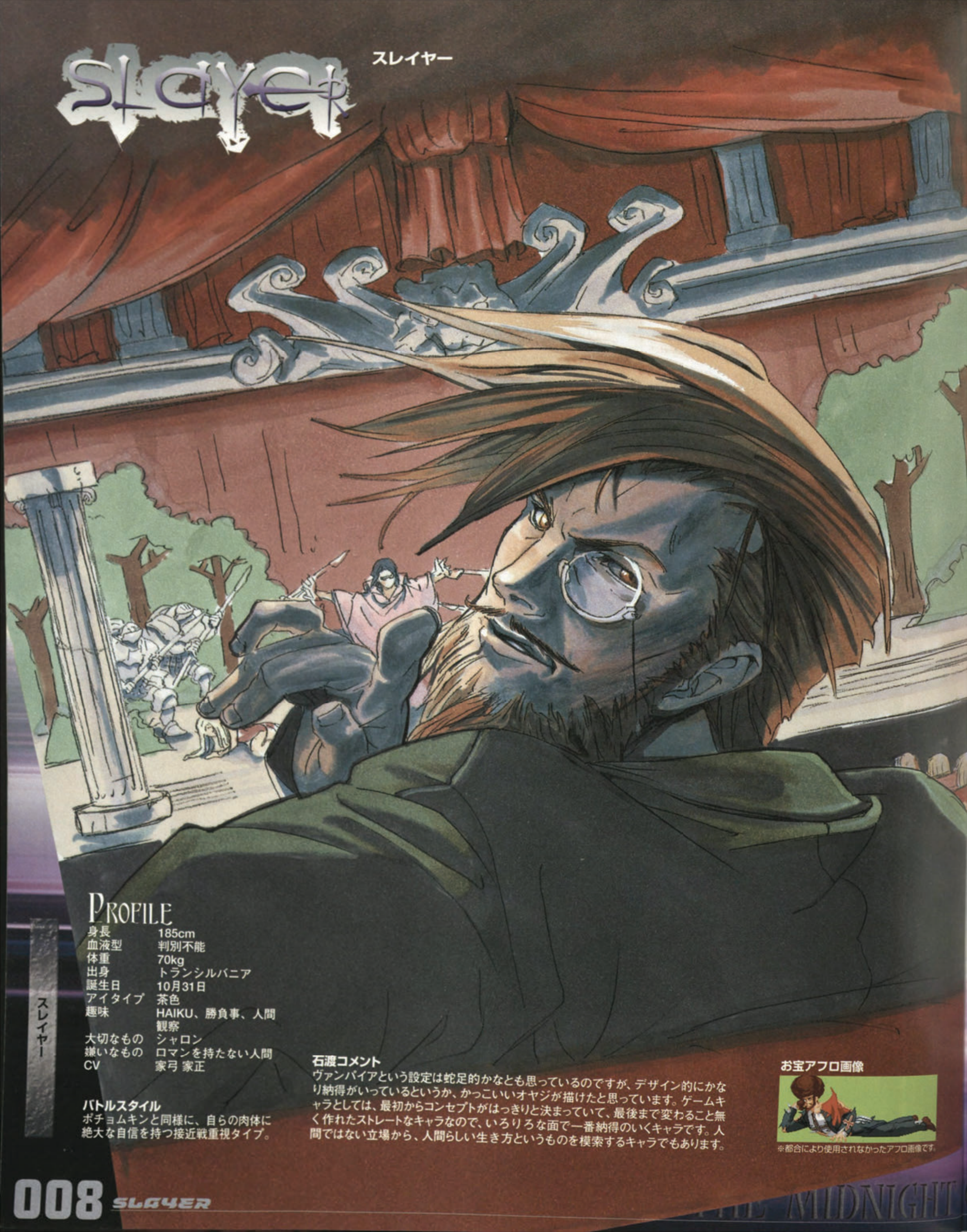
INTRODUCTION

[キャラクター紹介]



SLAYER

スレイヤー



PROFILE

身長	185cm
血液型	判別不能
体重	70kg
出身	トランシルバニア
誕生日	10月31日
アイタイプ	茶色
趣味	HAIKU、勝負事、人間観察
大切なもの	シャロン
嫌いなもの	ロマンを持たない人間
CV	家弓 家正

スレイヤー

バトルスタイル

ポチョムキンと同様に、自らの肉体に絶大な自信を持つ接近戦重視タイプ。

石渡コメント

ヴァンパイアという設定は蛇足的かなとも思っているのですが、デザイン的にかなり納得がいっているというか、かっこいいオヤジが描けたと思っています。ゲームキャラとしては、最初からコンセプトがはっきりと決まっていて、最後まで変わること無く作れたストレートなキャラなので、いろりろな面で一番納得のいくキャラです。人間ではない立場から、人間らしい生き方というものを模索するキャラでもあります。

お宝アフロ画像

※都合により使用されなかったアフロ画像です。

Personality

非常に穏やかな性格。長い存在の歴史からか、何事に対しても冷静で、だれに対しても紳士的に振る舞い、ダンディズムに富む。

趣味は戦闘とHAIKU（俳句）。ただし、殺意のある争いは好まず、あくまでも勝負として優劣を決する事に生きがいを感じている。「人間らしさ」を探求しているが、世界の在り方や存在意義には興味が無い。取り立てて正義感を持ち合わせているわけではなく、他人は他人、自分は自分といったクールな一面があり、他人に対しては徹底的に放任主義である。その結果が組織をあらぬ方向へと導いた事に、多少の責任を感じている。

Story of XX

ザトーという指導者を失った組織が、方向性を見失って内部崩壊を起こし、スレイヤーの復帰を求めてきた。いまさら組織に興味も未練もなかったが、自らが生み出した組織へのけじめをつけるべく、彼は下界へと足を向けた。

Back Story

歴史の闇に生きてきた吸血鬼一族の末裔、スレイヤー。

人の手による化け物の総称である「ギア」とは異なり、吸血鬼は何百年の昔から存在してきた亜種である。彼らの戦闘力は人類のそれをはるかに凌ぎ、武器に頼らずとも戦士と互角以上に渡り合える。

しかし、種の存続には人間の血液が不可欠な上、人類と比べて圧倒的に個体数が少ないため、総力戦では人類に敵すべくもなく、次第にその数を減らしていった。そうして最後に生き残ったのが、スレイヤーであった。

彼は「アサシン」という暗殺組織を作り、その長となることで、表社会から身を隠したまま血液を手に入れていた。当時の組織は少数精鋭の義侠集団だったが、規模が拡大するにつれ、組織は本来の精神を忘れていった。

そんなある日、スレイヤーに血を吸われても吸血鬼化しない不老不死の女性、シャロンと出会った。彼は組織から身を引き、彼女との人知れぬ暮らしを選んだのだった。

Winning Comment

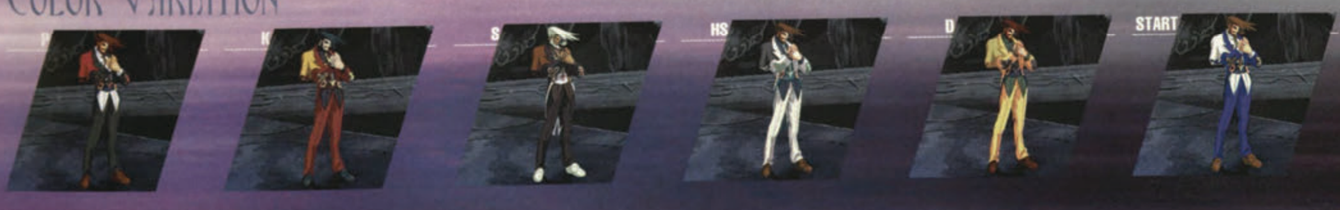
ソル	壮者を凌ぐと言うのも的外れか、相変わらずの戦闘能力だ。いずれ本気でやりたいものだな。
カイ	これは純粋な興味なのだが……なぜ君ほどの男が、罪を恐れるのかね？
メイ	須齢屋の手弱女に会ひて詠める。　星降るや　木っ端微塵に　鯨跳ぶ
ミリア	倦めば生臭に殺気を飼い殺す。だが君はそうあるべき娘なのだよ。
アクセル	無防備に見えてもたやすく懐には入れぬというわけか。君の処世術かね？　ん？　こら変な目でシャロンを見るな！
ポチョムキン	力も信念も、戦いにおいて絶対の要素とは成り得んよ。ま、あの師にしてこの弟子といったところか。
チップ	次の一手を推し量る、志し持つものならば一義として心得たまえ。腕腐な土がつくぞ？
エディ	異種たる悲しみも孤独も、所詮は錯覚に過ぎぬのだよ。"在る"ことより重要なものはない。
梅喧	おおマドモワゼル。血の海にたゆたう泣き顔の少女よ。なんと、なんと人間的な生き様！
ファウスト	時折、君のようなものが出るから、人類は面白い。あるいは我らの元祖も、君のような人だったのかも知れぬな。
テスタメント	あせることはない。生きる意味など、あとからついてくるものだ
紗夢	精進することだな。その闘法なら、あるいは私を滅することができるかも知れぬ。
闇慈	目眩ましは優位に立ってこそ、効果を発揮するもの。だが、そもそも君と私では生物としての格が違う。
ジョニー	須齢屋の益荒男に会ひて詠める。　サングラス　夙夜（シュクヤ）装着　事故の素
ヴェノム	王子の現れない「白雪姫」があったらどう思うね？　残念でしたという話で君自身は納得できるのか。
ディズィー	失敬した。世界の焦点を、一度この目で見ておきたかったものでね。
スレイヤー	仮に君が勝ったとして、シャロンが私を間違うとでも思ったのかね？　ん？　あ！　シャロン、何をそわそわしている。
イノ	まるで猫なで声のような……。なるほど、それが「普段の君」というわけか。
ザッパ	妄執とても、人の心の形ではあるかな。もっとも、伴侶ならば慎重に選ぶべきだ、なぁシャロン？
ブリジット	技はあっても業がない。至芸足りえれば、パトロンに名乗りを上げたいところだ。……ん？　シャロン！　これは例え、例えだ！

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぬ
	く
	ふんっ
ダメージ1	ぐお
	かは
	ぬぅう
ダメージ2	げぼっほぁ！
	ごっふぅあ！
	どほぉうお！
攻撃0	ふっ
	はっ
攻撃1	ふぅん！
	ぬぅん！
	はぁ！
攻撃2	耐えてみたまえ
	軽く行くぞ
	いかがかね
ガード1	その程度かね
	馬鹿にしてるのかね
	あくびが出る
ガード2	それは攻撃かね？
	くだらんよ
	かわすまでもないな
死亡0	ぐぅぉおおお！
	まぁまぁだな、
	退屈しのぎにはなったよ
挑発1	君の弱さは失礼だと思うのだが
	もっとここも使いたまえ
	かまわんよ、助けを呼びたまえ
挑発2	ピリオドをうとうか
	幕を下ろそう
	フィナーレといこう
敬意0	見所はあるな、大分サマになってきたよ
	いいぞ、そのまま退屈させんでくれよ？
	がんばるじゃないか、その調子で頼むよ
勝ち（パイプ）	高くついたがいい授業だったろう？
	この一服より時間がかからんとはね
	正直、もう少しできると思ったんだがね
勝ち（マント）	ああ、かまわん、適当にくつろいでてくれたまえ
	はしたないようだがオードブルでは満足できなくてね
	道草をくったがなかなか楽しめたよ
登場A	戦いというものをご教授しよう
	お初にお目にかかる、そしてこれが最後だ
	心配しなくてもいい、手加減はしよう
登場B	すまんなシャロン、前座があるようだ
	お待たせした
	あー、あまり妻を待たせたくない、急がせてもらうよ
	ふ、デートの最中だというのに、君も無粋だねぇ

ボイス名	ボイス
登場対エディ	堕ちたか…惜しい男を亡くした
登場対ポチョムキン	私に挑むならまず奴を超えてほしいものだ
登場対ヴェノム	君ではない、あそこは息苦しいだろう？
登場対ミリア	君はザトーの……、残念だったな……。
登場対ソル	さすがに暇になってねぇ
投げ	ふぅ～
	失敬
	よそ見はいかんよ？
ダストアタック	強めにいくぞ？
	少々荒くいくぞ
	隙が目立つな
気絶	んん、ナイスな手ごたえだ
	ぬ、いいところへ、ごほっ！
	こら、たたくんじゃない
カンチョウやられ	のはぁあっ！
	シャロン、これには訳が！
	死にも勝る屈辱！
前のめりダウン	ぬお？
	お、いかん
	なんと、
一撃必殺技準備	さて、もういいか
	飽きてきたな…
	この辺にしとくか
受け身	今のはなかなかだ
	もう少し踏み込んだほうがいい
	追い討ちがおそいよ
オール デッド	星となれ！
デッド オン タイム	爆裂！
	マッハ人生
	本物パンチ！
直下型ダンディー	激震！
	見えているぞ
	お別れだ
永遠の翼	断絶！
	不用意だね
	落ちたまえ
マッパハンチ	炸裂！
	マッパハンチ！
	砕けたまえ
D（ダンディー）ステップ	しゅ
	はっ
	ふっ！
パイルバンカー	爆砕！
	パイルバンカー
	防げるかね！
フットルース ジャーニー	ふはははは！
サイクバースト	攻め手にまわるか
サイクバーストくらい中	一押しが足りんよ
よろけ	ハンデをやり過ぎた

Color Variation



スレイヤー

I-NO イノ



PROFILE

身長	165cm
血液型	AB型
体重	46kg
出身	不明
誕生日	11月25日
アイタイプ	角度によって、七色に変わる
趣味	楽しいことならなんでも、隠語しりとり、焦らすこと
大切なもの	一番目はヒミツ、マレーネ(ギターの愛称)、若さ
嫌いなもの	自分を楽しませられない人間、牛乳
CV	井上 喜久子

バトルスタイル
おアソビ

お宝アフロ画像



※都合により使用されなかったアフロ画像です。

石渡コメント
モデルは某歌手なんじゃないかという話がありますが、それは否定しません。特に似せたつもりはないんですが、微妙に使っているギターが同じだったり、ホクロの位置が同じだったりするぐらいで(笑)。イノはキャラクターコンセプトが先に立ち上がっていたので、僕の知っている、一番女性を感じさせる人物をモデルにして、ああいうビジュアルになってます。実はキャラクターのイメージが決まった時に、声を本人に頼もうかと本気で考えていました(笑)。

Personality

エロティシズムの限界を極めた、悪女と呼ぶべき存在である。男であればだれしもが「言われると気が抜けてしまう」ような言葉で翻弄し、それにうろたえる様子を見て内心あざ笑い、楽しんでいる。

自分以外の人間を家畜と判断している完全な独裁思考。すべてが自分を中心に回っていると考えているため、他人を犠牲にする事にも、罪悪感を感じることはない。

生まれながらに時間を自由に移動できる特殊な力を持ち、常に他者より優位な立場で生きてきた彼女は、他人の痛みや苦労を理解する事が無く、協調性が芽生える事も無かった。

普段は意識的に隠されている、別人格ともいえるその残虐な本性は、精神的余裕を失った場合にのみ、言葉遣いなどに現れるようだ。

Story of XX

「あの男」の持つ力と、その壮大なスケールの計画に興味を示した彼女は、自ら立ち上がった。「祭り」の邪魔になりそうな人間たちをすべて消し去ってやるために。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あっ
	あっ
ダメージ1	うんっ
	きゃっ
	あああっ！
ダメージ2	うふふふ
	いいじゃない？
	上手よ
攻撃0	んふ
	んふ
攻撃1	気持ちいい？
	あげる
	カスが！
攻撃2	動かないでね
	我慢しなくていいのよ
	死ねよ
ガード0	ふふ
	は！（鼻で笑う感じで）
ガード1	もう終わりなの？
	もっと激しく……
	ツケとくよ
ガード2	まだやれるでしょ？
	ん、せかさないで
	なまいきじゃねぇ？
死亡0	あぁあああああ！
	飛びそう
	くそがぁ！
死亡1	いい感じよ……
	がんばったわね……
	みとめねぇえ！
挑発1	私が欲しくないの？
	もっと満足させて欲しいの
	相手になんねぇんだよ、クソが！
敬意0	こいつが珍しく相手を褒めてるぜ！
	そこそこ使える奴かもってよぉ！
	パシリにならしてやるってさ！
勝ち（ギター）	最高に興奮したわ
	とっても上手だったわよ……
	クズは所詮クズなんだよ
勝ち（ジャケット）	ふう、汗かいちゃった
	もっと攻めてよ、まだ燃えきらないの
	クソ弱ぇ……退屈通り越してムカついたよ
登場A	なぶってあげる
	もう我慢できないの
	手短に死んでもらえる？
登場B	虫ってさぁ、自分から火に飛び込んでくるよね
	死にたくなるまで…いじめてあげる
	始まりの合図は、死神がドアを叩いてんだよ

ボイス名	ボイス
登場対ソル	こぶさた、「ピー」野郎
	知ったこっちゃねぇんだよ
	だれに意見してんだテメェ？
登場対アクセル	かんぐり過ぎると死ぬよ
受け身	もっと優しく
	激しすぎよ
	ふざけたマネしやがって
投げ	縛られるの、好きでしょ？
	綺麗な血を見せてね
	邪魔くせえんだよ
ダストアタック	のぼりつめて？
	じっとしててね
	ぶちまけてやる！
気絶	あ、あせらないで
	ちょ、ちょっと休憩しない？
	テメェただじゃすまさねぇ
カンチョウやられ	大人の時間？
	アダルトな感じ……
	よりによってこんな奴に！
前のめりダウン	あんっ
	きゃあ
	ちぃ！
一撃必殺技準備	あなたの鎮魂曲よ
	棺桶の準備をしといて
	とりあえず後悔しときな
ケミカル愛情	逝きたいんでしょ？
	天国見せてあげる
	逃げた方がいいぜ！
臨書遺言	Thank You！
	ありがと！
	絶望しろよ
窓際desperate	弾けたいの！
	リハは終わりよ！
	テメェはノイズなんだよ！
大木をさする手	硬くならないで
	コッチがお留守よ
	つっ立ってんじゃねぇよ
抗鬱音階	受け取って♪
	プレゼント♪
	食らっとけ！
限界フォルテッシモ	もう、たまらない！
	我慢できないの！
	かき鳴らしてやるよ!!
メガロマニア（ボス）	「ピー」なんだよテメェは！
	さっぱりと無様にな！
	砂になっちまえ
サイクバースト	早く済ませたいの
	さっさと消えろよ
サイクバーストくらい中	私の番ね
	「ピー」の分際で!!!
よろけ	んふふふふ
	この「ピー」が！

Winning Comment

ソル	ワイルドなのは好きだけど、先に逝っちゃ駄目じゃない。
カイ	もう少し、上手になってね。そうしたら、また相手してあげる。
メイ	ふぅん、好きな人のために戦ってるの？　おませさんね。
ミリア	冷たいまなざしに乱れ髪、あなた今、とっても素敵よ。
アクセル	私、オペレッタは初めてだったけど、ヤミツキになりそう。
ポチョムキン	これでわかったでしょ？　私のほうが上よ。だって、あなた重すぎるんだもの。
チップ	疲れちゃった。お願い、もう動かないで？
エディ	黒くてたくましいドリル……何本まで出せるの？
梅喧	これだけ道具があると、どれが一番イイのか悩むわね。あなたの身体で試していい？
ファウスト	ごめんなさい、白衣のほうがお好みだったかしら？　それはまた今度ね。
テスタメント	最高……。悲調のフィナーレは一人ユニゾンで決まりね。
紗夢	やっぱり生足のほうがイイ？　いっぱい視線もらえるかしら。
闇慈	邦楽って苦手なの。
ジョニー	いい男をひれ伏すとフォルテッシモに感じるの。
ヴェノム	空虚のダカーポ。ストイックな男は魅了的よね。
ディズィー	一度に三人相手にしてるみたい……。興奮したわ。
スレイヤー	歳はとってもまだ萎えちゃいないんでしょ？　もっとつきあってよ。
イノ	いつの時代もカバーよりオリジナルの方が魅力的なものよ？
ザッパ	のけぞっちゃったりして、そんなによかった？
ブリジット	すっごいテノール。我慢できなくなっちゃった。私と組まない？

Winning Comment (Boss Ver.)

ソル	アタシはあの男とのフェルマータなんだよ。這いずり回って絶望しな！　はは！
カイ	抜き身のモン振りかざして、女を襲うってか？　大したケダモノっぷりじゃねぇか、坊ちゃんよぉ。
メイ	この色餓鬼がぁ！　帰ってパパのミルクでも飲んでな！
ミリア	ちょこまか動いてりゃ釣れると思ったかよ、この売れ残りが！
アクセル	エテュードで逝ってんじゃねーよ！　満足できねぇだろうが!!
ポチョムキン	デカくて硬えってとこまでは悪くねぇが、遅すぎんのも最悪なんだよ肉ダルマが！
チップ	軽すぎんだよ、なんだその突きは？　ひょっとして、焦らしてるつもりか？
エディ	あぁ臭ぇ、臭ぇ。泥野郎には下水がお似合いだな！
梅喧	いろっぽいねぇ、出血大サービスじゃねぇか！　げはははは！
ファウスト	悪い悪ぃ、刃物が好きだったよな？　切り刻んでやるから、這いつくばって哀願しな！
テスタメント	出来損ないのシンコペーションが！　もっと無様な面しろよ。
紗夢	拳法だか何だが知らねぇが、そんなに拳がいいなら一発ぶちこんでやろうかぁ？
闇慈	ロンドをくれてやるから、死ぬまで回ってやがれ。
ジョニー	あは！　やるじゃねぇかトレモロを体現するとはよ！　ひーひひ！
ヴェノム	なんだぁ？　そのエモノは！　こっちはタクトでやってりゃよかったか？
ディズィー	いいねぇ、その羽根。むしって焼いたら手羽の味がするかい？
スレイヤー	人間にも化け物にも肩持つわけじゃない、テメェはコウモリがお似合いだよ、は！　傑作だ!!
ザッパ	背骨へし折って犬の餌に……って、テメェでなってりゃ世話ねぇな。なんかノクターンが浮かんできたぜ。
ブリジット	餓鬼の悲鳴ってヤツは最高だな、疼くぜぇ……。もっと啼いてくれよ

Color Variation



イノ

Zappa ザッパ



PROFILE

身長	180cm
血液型	A型
体重	66kg
出身	オーストラリア
誕生日	6月15日
アイタイプ	青
趣味	嫁探し、日記
大切なもの	健康祈願のお守り
嫌いなもの	虫、蟹、怖いもの全般
CV	上田 祐司

バトルスタイル
本人は誰とも争う意思も無ければ、度胸も無いので特に無し。

お宝アフロ画像

※都合により使用されなかったアフロ画像です。

石渡コメント
バトルスタイルがトリッキーということで、声は大槻ケンヂさんに頼もうかという話が（笑）。キャラクターのネタとして、霊に憑かれているっていうのが面白いのでは？　というのが出たですが、幽霊を操れると格好良くなってしまうので、取り憑かれているという受動的な設定の方が情けなくていい、という事に落ち着きました。S子さんはザッパに常駐している霊で、そのほかの犬とかは、たまたまそこにいて引き寄せられてしまった霊という設定です。

Personality

少々気弱な面はあるが、取り立てて目立った個性を持たない、ごく普通の若者。S子に取り憑かれて以来、突然の体調不善にみまわれ、精神が錯乱気味になっている。憑依されているときの記憶は全く無い。

S子は、信じていた恋人に裏切られ、失意のままにその身を滝壺へと投じてしまった女。恋人に復讐を誓い怨霊となった彼女は、外見が酷似していたザッパに誤って憑いてしまう。S子にとって、現世に生きる人々のすべての幸せが苦痛である。すべての幸福を喰らい尽くし、この世を己と同じ、精神的苦痛の渦巻く地獄へ変えてくれようと考えている。

Winning Comment

ソル	あぁ! また人が倒れている! 大丈夫ですか……う、理不尽に殺気を放出していらっしゃる!
カイ	また体が……そこの警察の人、助けてぇ! って何、怒ってるんです? え、逮捕? 馬鹿な!
メイ	少女が倒れている! しっかりし……え? 寄るな? へぇ……。くっ……涙が。
ミリア	『拝啓母上様 先日、潤んだ瞳で俺を見つめる女性が道端で寝ていました。俺は恋をしてしまったようです。』……しかし、どことなく蔑んでいたようにも。
アクセル	やっと普通っぽい人に会えたと思ったのに、この人も寝てる。はっ! しかも泣いている。そっとしといてあげよう。
ポチョムキン	ゴリラが倒れている!! いやっ! ゴリラよりデカイ! 助けようにも怖くて近寄れん!
チップ	こっこの人! 髪が真っ白だし! 私が寝てる間に、いいいったい、どんな恐ろしい目に!?
エディ	もしもし? もしもし? ひぃっ! この人、息してないよ! なんか土気色してるし。
梅喧	ど、どうしたんですか? 急に刀とか振り回して。危ないって! それ、斬れるって! あ! 本気だ! おっかね!
ファウスト	ああっ、先生! 馬鹿な、さっきまで元気に立っていたのに! 誰がこんなひどいことを!?
テスタメント	ほぉうわ! 死神? ついにお迎えが!! ……死神までも寝てる。
紗夢	ササヤカデ……小サイ夢……アタシニダッテアッタノニ……ソレナノニ、アノ人ハ……憎イィィィ!
闇慈	『拝啓母上様 先日明らかに犯罪者と思われる露出狂が、往来でのんびりと寝ておりました。都会は怖いところです。』
ジョニー	ウラメシイ……女ヲ泣カス男……一人残ラズ……呪ッテヤル。
ヴェノム	見エル……見エルヨ……アンタノ肩ニモ、背中ニモ……ベッタリト恨ミガ……。
ディズィー	『拝啓母上様 先日クレーターの中心に羽の生えた少女が突っ伏しておりました。世の中はどうなってしまったのでしょうか? それとも今年の流行か何かでしょうか?』
スレイヤー	ひえ~! ひ、人が逆さまに寝てる!! ……って、なぁんだ、俺の首が逆さまになってるのか。……えぇ?
イノ	げ、また変な方向に! み、耳が! 腕が! 足が! 首がぁ!! ……首?
ザッパ	ああ! 死んでる! ってこれ俺じゃん! 俺死んだ? 俺死んだ!?
ブリジット	『拝啓母上様 先日、獣の住まう森にてねじれ倒れていた少女を介抱したところ、イイ感じだったので嫁候補に挙げたら男でした。……男でしたっ!!』

Story of XX

ザッパは不運にも怨霊のS子に取り憑かれてしまっていた。S子は気の向くままにザッパの体を乗っ取り、人にあらざる奇怪な体勢で徘徊し続けている。その間、ザッパの体には相当な負担がかかっているため、気が付くと大ケガをしているという事も度々だった。彼はそれを、原因不明の病に冒されているためと思い込み、悩んでいた。

ある日彼は、医学を超越した神業でどんな難病をも完治させる、「ファウスト」という闇医者の噂を聞き、そこに光明を見い出す。しかし、その名医はなぜか一つ所にとどまらないため、診療の機会を得る事は難しかった。このままでは「知らないうちに死んでいた」という事にもなりかねない。ザッパはその消息を追う決意をしたのだった。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぐ
	ご
	が
ダメージ1	げっ!
	ぎぃっ!
	ぼふ!
ダメージ2	さぱー!!
	ぎゃおす!
	マジっすか!
攻撃0	ひょ
	ひゃ
	ひぇ
攻撃1	どけぇ
	じゃまだ
	うわぁ!
攻撃2	死にたいか!
	近づくな!
	こ、こないで!
ガード0	げ
ガード1	おぅ
	えあ
	ひ、人でなし!
ガード2	ぬぅあ?
	ぐぅうう…
	死んでしまう!!
死亡0	祟ってくれる!
	うらめしいぞ!
	何ゆえこんなことにぃ~!?
死亡1	おヴぇぇえええ!
	おやすみザッパー!
	何がなんだかさっぱりだ~!(早口)
挑発(首回転)	勘弁して下さい
	逃がさないわよ……
	景色が景色が景色がぁあああ
敬意(顔たくさん)	この体居心地いいわ(早口)
	体を返すつもりはない
	なんか、背中がむずがゆいな
勝ち(ビビリ)	なんじゃこりゃー!! とりあえず気絶
	またも複雑骨折だー!!!!(早口)こえ!
	バラバラだバラバラバばばらっ……
	ぎゃーっ!!!
勝ち(ケイレン)	あぼそぼろびえらぶぶろ……見たなぁ……
	俺の! そして! あくまで俺の!絶望……
	これは! いったい! どうした!もんでっしゃろ……
登場(うろたえ)	ファウスト先生を見かけませんでしたか?
	収穫無しか……あああぁあああああ!
	どなたか、どなたか助けてくださいっていってもな……はぐぅおう!!
	やばい、やばいって! このままだと……きたぁああ!
登場対ファウスト	あなたなら私の苦しみがぁ……
	手短に説明するとですね……あああ
	早く、意識があるうちに……

ボイス名	ボイス
気絶	俺が悪いのか?
	どうしてこんな目に
	もう好きにして…
カンチョウやられ	これが最新の治療?
	あんたそれでも医者か!?
	子供は寝とけ~!
一撃必殺技準備	生肉
	美味そうな命だ
	助けてください
覚醒技発生	産まれる!!
	はみだす~!!
	史上最大の悪夢!!!
こわいよー	おいで、おいで……いやぁあああああ
	コッチへいらっしゃい、ぎゃおぉ~
	おおお
	アンタの知らない世界……こわいよ
	おおお!
剣憑依	刻みてぇ
	肉斬らせろ
	刃物だぁ!
犬憑依	犬怖ぇえ!
三つ子憑依	あもあもあもあも
	ガザダガザダガザダ
	三つ子だぁ!
こんにちは三匹のムカデ	えへぇ
	うほ
	んまぁ
ラオウ憑依	骨のかけらも残さん
	惨殺!
	食わせろ!!
バックステップ	危ないって、マジで
	おっかね
	助けて
受け身	痛くも痒くもない!(早口)
	おのれぇ!
	だから死んじゃうって!
サイクバースト	きぃいいいいい!
サイクバーストくらい中	図に乗るんじゃないよ!
よろけ	こ、ここはいったい?
独り言	まぁああ~
	えぇえええ
	お~ぁぁ
	鼻毛の枝毛
	聖徳太子? ああ拳法の達人ね
	よし! 何一つ分からない!
	待て、中身はロボじゃないのか?
	チョンマゲの方が好きだなあ
	ん? ああカタパルトさ
	最近髪が伸びてさあ、あの人形
	正直今の会社じゃ、やっていけねーよー
	分かってないな、ネコ型のアレを
	全員ワープに備えろ
	200円で手をうちませんか?
	ごめん、俺前座だから
	いくぜ!省エネモード!
	夢だけで飯が食えるか!
	おのれ鍋奉行が!

Color Variation



ザッパ

BRIDGET ブリジット

PROFILE

身長	158cm
血液型	O型
体重	50kg
出身	イギリス
誕生日	10月26日
アイタイプ	エメラルドグリーン
趣味	ヨーヨー、影で男らしく努める、昼寝
大切なもの	両親、ぬいぐるみのロジャー、父親から初めて貰ったヨーヨー
嫌いなもの	ムキムキな筋肉
CV	小西 寛子

バトルスタイル
ヨーヨーを極めるあまり殺人的なものになったが、闘うためのプレイではないと主張。

開発コメント
キャラクターが背負っているバックボーンを表現するために、あえて男になってもらいました。キャラクターを作るときに、男ではなく女を意識してくれ、とアニメーターさんに伝えるか伝えないかで悩みました。本当は男という事を伝えてしまった場合、担当の方が気を利かせて、女の子っぽいんだけど実は男……みたいなつもりで描かれてしまうと困るので、「胸の無い女の子」という事で作業してもらっていました。



お宝アフロ画像



※都合により使用されなかったアフロ画像です。

Personality

大ざっぱでおっとりとしており、いわゆる天然ボケに近い。

基本的に楽しいことが好きで、皆がいつも笑顔でいられればいいと思っているが、見かけによらず過激な行動が目立ち、周りに迷惑をかけることも多い。しかし、当の本人にはあまり自覚がなく、いつも幸せそうである。

この性格は、そもそもは両親に心配をかけまいと努力した結果身に付いたものであり、ヨーヨーを始めたのも「自分は幸せ」という事をアピールしようとしたからである。

Back Story

ブリジットは大富豪の家庭に生まれ、英才教育を受けて礼節極まるお嬢様として育てられた、男の子である。

「男児の双子は、その地に禍をもたらす」という迷信が信じられているその村では、双子の弟は始末するか、里子に出す決まりになっていた。しかし、その境遇を哀れんだ両親によって、ブリジットは性別を隠され、女の子として育てられる事になった。

Story of XX

両親に心配をかけまいと明るく務めるブリジットだったが、自分が幸せを主張すればするほど、両親が心を痛めている事に気が付く。

根本的な解決法として、自分が男として生き、迷信をくつがえすような富を村にもたらさなくてはならない、という結論に達した。

そのとき、ある賞金首の手配書が目に入ったのである。ブリジットは固い決意を胸に、静かに靴紐を縛るのだった。ディズィーの懸賞金がすでに処理されてしまっている事を、この時まだ彼は知らない。

Winning Comment

ソル	ひどい！ いい道具なんだから、そんなぞんざいに扱っちゃだめです！
カイ	うわぁ、剣士様なのに綺麗な細い手足ですね。
メイ	えええっと、あなたもこの手配書にありますね。ちょっと来て下さい。
ミリア	凄い！ どんな訓練をしたらそんなに剛毛になるんですか？
アクセル	あ、それ、いい武器かもしれませんね。無精者にもメンテナンスとか簡単そうで。
ポチョムキン	協調性のない体格をしていても、芸の道なら望みはありますよ？
チップ	面白いです!! 凄まじいスピードで転ぶの、お客さん呼べますよ！
エディ	わあ、顔色が悪いですよ。ウチ、ヤリ過ぎちゃいましたか？。
梅喧	まさに男勝りですね！ 憧れるなぁ、女っぽくないコツを教えてもらえませんか？
ファウスト	えーと、あの、その……見せ物小屋系ですか？
テスタメント	仕込み系ですね！ とっさに対処できない人には最適な戦法ですよね
紗夢	あ、この匂い！ さっきとんでっちゃった料理、無事ですよ！ ……おいしい！ 料理の腕だけは確かですね！
闇慈	伝統文化の舞を観れて良かったです！ 女の人だったら綺麗だったんだろうなぁ。
ジョニー	居合いって東洋の大道芸なんですよね！ ……お金が無いんですか？。
ヴェノム	わわわ、地回りの方かな。ショバ代もってないですよ？
ディズィー	見付けた！ あなたが賞金首さんですよね。これで村に帰れます。
スレイヤー	おじさん、微妙に悪人っぽいですけど、もしや賞金かかったりしてません？
イノ	そんなんじゃだめです！ 表現者はお客さんを大切にする義務があるんですよ？
ブリジット	え、もう物真似まで？ 物好きですねぇ……。まさか！ 体も？ ……なぁんだ。
ザッパ	すごい、すごい芸です！ それだけ頑張れば、絶対、お金取れますよ！

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	わ
	う
	く
ダメージ1	きゃっ
	きゅ！
	わぁ！
ダメージ2	はぁああ！
	きゃぁあ！
	痛い！
攻撃0	は！
	はい
	えい
攻撃1	いきますよ
	楽しんでます？
	危ないですよ
攻撃2	これ、難しいんですよ
	はい、回しますよ
	おーつどうですか？
ガード0	ん
ガード1	ぶっそうですよ
	怖いです
	糸が傷みます
ガード2	当たったらどうするんですか
	危ないじゃないですか
	目が怖いですよ
死亡0	うわあぁ…
	綺麗な川が見えます
	あ、おじいちゃん？
死亡1	あれ、ウチが見える…？
	天使様だ…
	あ、お花畑…
挑発1	もっと楽しみましょうよ
	練習積んだほうがいいですよ
	何事も基礎が重要なんですよ？
敬意0	喧嘩がお得意なんですね
	だれにでもトリエはあるものですね
	えっと、やっぱり帰っていいですか？
勝ち(A−1)	それ〜
	はーい
	いきますよ〜
勝ち(A−2)	キャッチするまでが競技ですから
	お粗末さまでした
	ヨーヨーに死角はないんですよ
勝ち(A−3)	え、と……弘法も筆の誤り……
	風の力はあなどれませんね
	やっぱりおひねりはいりません……
勝ち（スカートめくり）	完璧です！ あっ恥ずかしいなぁ……もう！
	仕上げです！ ……いやん!!
	最後のトリックです……えっと、今のなしで
登場（ヨーヨー転がし）	あら？ そんなトコで寝てたら風邪ひきますよ？
	え…と、寝ちゃうほど待たせちゃいました？
	もう、寝てるなんて、緊張感無いですよ

ボイス名	ボイス
登場	もっと凄いトリックをお見せしますよ
	楽しんでってくださいね
	ウチが勝ったらおひねりくださいね
受け身	集中しないと！
	あぶなかったぁ
	シャレがつうじない？
投げ	あれぇ!?
	わぁ!!
	きゃぁ！
ダストアタック	これ、難しいんですよ
	はい、回しますよ
	おひとつどうですか？
気絶	目が回るぅー！
	あれぇー……巻けないなー？
	お空が……回るぅー！
カンチョウやられ	せめて成人するまで！
	もしや犯罪？
	ああん
一撃必殺技準備	とっておきです！
	ちゅーもーく！
	準備しなきゃ！
覚醒技発生	グリスを塗らないと
メンテナンス中の悲劇	回転がいまいちで……
	あっ！ 少し時間をくださいね
シュート ザ ムーン	シュート ザ ムーン
	もれなく宇宙へご招待です
	月の裏が見れますよ
ループ ザ ループ	ループ ザ ループ
	ダブルハンド奥義!!
	ギャラリーの方危険ですよ？
YOYO配置	スリープします
YOYO引き戻し	戻します！
	カムバーック！
	帰ってきて〜！
ロジャーラッシュ	熊さんに任せます
ジャック ドロジャー	ロジャーがんばって！
	手を貸してください
サイクバースト	サービスしましょう
サイクバーストくらい中	静かに〜！
よろけ	ひゃ〜ま、前が
未使用	感想を述べますと怪物のような相手でした
	えっ？ カレーパンはおとぎ話の食べ物じゃ……
	はい、生かして返さないと考えてました

ロジャー

ロジャーセリフ	命を無駄にするな
	うぬでは役不足だ
	罪を憎んで人を憎まず
	家族のもとへ帰るがいい
	引き際をわきまえろ
	若さゆえの過ちよ
	蛙よ大海を知れ
	うぬは己に負けたのだ

Color Variation



ブリジット

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ



PROFILE

身長	1[illegible]2cm
血液型	不明
体重	74kg
出身	アメリカ
誕生日	不明
アイタイプ	赤茶
趣味	QUEENを聴くこと
大切なもの	QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
嫌いなもの	努力、頑張ること
CV	石渡 太輔

バトルスタイル

型にとらわれず、力任せに剣を振り回す。炎系の攻撃を得意とした、オールマイティタイプ。

石渡コメント

前回（ギルティギア ゼクスムック描き下ろしイラスト）同様、賞金稼ぎ的な面を出してみました。また、化け物が下敷きのように踏まれています。今回は、ソルに聖騎士団のころの服を着せているんですが、武器も現在使っている封炎剣ではなく、現地調達らしき武器を使っています。彼のワイルドな一面を見てもらえればと思って描いてみました。新キャラのスレイヤーとは、過去に因縁があるみたいですね。

Personality

無骨で面倒くさがり屋なため、必要最低限の言葉しか口にしない。その性格はあらゆる行動に反映されており、繰り出す攻撃も荒削りかつ一撃必殺である。人当たりは冷たいが、悪党ではない。嫌いな言葉は「がんばる」と「努力」。

Back Story

生体兵器「ギア」の実験サンプルにされるという過去を持つが、150年間その生い立ちを隠しながら、賞金稼ぎとして人間社会に紛れ込んでいた。戦闘能力は人類のものを凌駕し、半永久的な生命活動を強いられている。彼は、再び自分のような犠牲者を出すまいと、生体兵器の開発者、およびその兵器すべてを抹消する使命を自らに課し、当ての無い放浪の旅を続けていた。

Story of XX

「ギア」を統制して世界を制覇しようとしたジャスティスの死後、各地に点在するギアたちは司令塔を失い、すべての活動を停止したはずであった。しかし、そんな状況下にあって、自らの意思を持って生存するギアがいるという情報が、ソルの元へともたらされた。謎を孕む、未知なるギアの存在。そこに待つものは、絶望か、それとも……。

真意を確かめる旅の果てに「悪魔の棲む地」で出会ったのは、生まれながらにギアの能力を持つ少女だった。彼女との戦闘に勝利したソルはしかし、なぜかとどめを刺す事なく森を後にした。

Winning Comment

ソル	やれやれだぜ……。
カイ	何だ、その面ァ？　辛気臭い目で見てんじゃねぇ。
メイ	それなりの覚悟はあったんだろうな？
ミリア	手加減もここらが限界だ、もう一度立つつもりなら……、覚悟を決めるんだな。
アクセル	悪いが付き合ってられん。
ポチョムキン	鈍いんだよ……っ。
チップ	ちっとは黙ってらんねぇのか、テメェは。
エディ	能書は存分に垂れたか？　じゃあクタバレ。
梅喧	なんだってこんなに女が大勢居やがる？　ヘヴィだぜ……。
ファウスト	野郎……。
テスタメント	テメェもたいがいしつっけぇな……、自慢の面が変形する前に退けっ。
紗夢	何を呆けてやがる、慰めの言葉でも待ってんのか？　退けっ。
闇慈	暑苦しい野郎だな。
ジョニー	マジでやんねぇのか？　食えねぇ野郎だなテメェも……。
ヴェノム	俺もテメェには用がねぇ、失せろ。
ディズィー	うろちょろしてんじゃねぇ……。
スレイヤー	今さら退屈だってか、笑わせやがる。
イノ	鳴かねぇなら鳴かすまでだ。
ザッパ	……気味悪ぃな。
ブリジット	子守はごめんだぜ……。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う
	ちぃ
	ぬ
ダメージ1	くっ
	おぁ
	うぅ
ダメージ2	うぉおあ
	おぉうあ
	ぐぉお
攻撃0	ふっ
	は
	おら
攻撃1	おおお
	てあ
	はあ！
攻撃2	でぇぇあ！
	いただき！
	おりゃあ！
ガード1	む
	ち
	く
ガード2	終わりか？
	どうした？
	おいおい
死亡0	ヘヴィだぜ
	うおおお！
	やれやれだぜ
挑発0	何のマネだ、そりゃ
	見栄をみせろ
	かかってこいよ
挑発1	目障りなんだよ……
	失せろ……！
	やる気ねぇのか？
敬意0	やるじゃねぇか
	上出来だ
	ますますだな
勝ちA	やれやれだぜ
	こんなもんか
	あばよ
勝ちB	手の内は終いか
	退屈させやがる……
	もう終わりか？
勝ち対カイ	泣き言は聞かねえぞ
	ま、がんばんな
	坊やだからさ

ボイス名	ボイス
登場A	覚悟はできてんのか
	うざってぇ
	ヘヴィだぜ
登場B	どうなっても知らんぞ！
	悪いが終いだ……
	めんどくせぇ……
登場対スレイヤー	引退したんじゃねぇのか？
登場対イノ	しばらくだな……
	野郎はどこにいる
	逃がさねぇぜ
登場対カイ	しゃあねえな……
	またお前か……
	ご苦労なこった
登場対アクセル	ぼちぼちだな
	LPで十分だ
	黙って置いてけ！
気絶	ちぃっ……
	くそう！
カンチョウやられ	おぉおう？
	ぐほぉ！
	マズイだろ！
ナパームデス	ナパームデス！
覚醒技発生	終わりにするかっ……！
	あばよ……
	50%ぐらいか……
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール！
タイランレイブ ver.β	タイランレイブ
	ゴタクは　いらねぇ！！
	もらった！
ガンフレイム	ガンフレイム
ヴォルガニックヴァイパー	ヴォルガニックヴァイパー
	寝てろ！
	落ちろ！
グランドヴァイパー	グランドヴァイパー
バンディットリヴォルバー	バンディットリヴォルバー！
バンディットブリンガー	バンディットブリンガー！
ガンフレイム（フェイント）	ガン……かかったか？
サイクバースト	一気にいくぜ
サイクバーストくらい中	調子に乗りやがって
よろけ	くそ！
未使用	邪魔だ

Color Variation

P

K

S

HS

D

START


ソル=バッドガイ

KY KISKE

カイ=キスク



石渡コメント

ティーブレイクみたいな、爽やかな彼の日常を描いてみました。ゲームでは常に戦っていますが、彼には役職がちゃんとあるので、書類をまとめるとか、部屋にいる方が長いんです。そのせいで、落ち着いたイメージがあるから、いつも室内の絵になってるんですけど。どのキャラにもいえますが、今回は前回よりも、ゲームの服装のイメージを変える気で描いています。ちなみに、彼はソルより先にディズィーに挑んで、彼女に敗れています。

PROFILE

身長	178cm
血液型	AB型
体重	58kg
出身	フランス
誕生日	11月20日
アイタイプ	青緑
趣味	ティーカップコレクション
大切なもの	みんなの笑顔
嫌いなもの	ソル
CV	草尾 毅

バトルスタイル

聖騎士団の剣技に則った闘法。細身の剣と雷系をメインに堅実に攻めるタイプ。

PERSONALITY

仕事、対人関係、自らのモラル、そのすべてにおいて実直で、真面目一辺倒な性格。正義をこよなく愛し、弱気を助ける姿勢は模範的人間として出来過ぎているほどである。しかしその反面、規則や秩序を乱すものに過剰なまでの嫌悪感を抱きやすく、それを表面に出してしまうという意外な脆さを持つ。それは「自由」に対するコンプレックスの現われでもあるのだが、本人はそれに気付いていない。

WINNING COMMENT

ソル	そんな眼をするから……、私は勝利した気になれないんだ……。
カイ	官職を装って悪事でも働くつもりか？　残念だが私の部下に擬制を見紛う者など居はしない。
メイ	さ、物騒な場所なので出口までお送りしますよ。
ミリア	そ、そんな手加減だなんて！　確かに全力ではありませんが……男であれば当然の手心です。
アクセル	勝敗がどうあれ、笑顔で手を取り合える。貴方とはいつまでもそういう関係でありたい。
ポチョムキン	貴方がその枷をはずしていたら勝敗は分かりませんでした。お互いに公儀の使徒として頑張りましょう!
チップ	これ程の速さを誇る人はかつて見たことがありません。目が慣れるまで大分時間がかかりましたよ。
エディ	流神を重ねればいずれ自らに後悔する時がくる。悔い改めることだな。
梅喧	見たこともない剣技だが、なんて完成された隙の無さだ……。感服いたします。
ファウスト	このキテレツな技の数々……、前に……　どこかでお会いしたことが有りましたか？
テスタメント	一瞬でも気を抜けば、死角からの連続攻撃はかわしきれない。恐ろしい相手だった……。
紗夢	あの……、その、あまり足は高く上げないほうが良いかと……。目のやり場に困るので、その……スミマセン!
闇慈	なんてしなやかな体さばきだ、あそこで見切っていなければ今頃……。
ジョニー	義侠の雄といえども罪は罪、これほどの力がおありなら正道に使うべきです!
ヴェノム	良心とは、犯した罪を悔い、改めることにこそ真意がある。やましいと思う気概があるのならば、貴方を迎えてくれる人は他にもいるのですよ?
ディズィー	だいぶ自制が効くようになったようですね、よかった。尻尾と翼もうまく隠せるようになれば問題ないのですが
スレイヤー	徳を備える者ならば……あ、わ、笑いながら去っていく……。私は勝ったのだろうか。
イノ	あなたの目からは良心が感じられない。女性であっても、油断はできなかった。
ザッパ	当て推量なのは解っています！　しかし公証はいらないでしょう。どこで薬を買ったんですか？これはあなたのためでもあるのですよ!
ブリジット	その繊弱な腕から成し得る技のみで、剛柔を伏せるとは、驚くべき集中力です。しかし、虎口に身を置く者の安全を見極めるのは、私の義務でもあるのです。

BACK STORY

幼くして人望厚く、剣士としても天才的な才能を発揮していた彼は、若干16歳にして聖騎士団の団長を努めていた。そして大戦が終結した現在でも、その非凡な才能を持て余すことなく、国の治安維持に尽力している。

STORY OF XX

前大会におけるジャスティスのメッセージは、「自分の中の正義」がいかに人間側の都合に限ったものだったかを知らされるものであった。今まで「ギア=悪」の信念の元に生きてきた彼にとって、それは否定することも肯定することもできない、わだかまりの残る言葉だった。そんなカイの元に、人畜無害の可能性を持つギアの存在がもたらされた。今一度、自分の中の「正義」を確認するため、カイは封雷剣を手に旅立つ。ディジーとの出会いの果て、見出したカイの答えとは……。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ふ
	あっ
	うっ
ダメージ1	くっ
	うっく
	ぐぅう!
ダメージ2	あぁ!
	うあ!
	うわあ!
攻撃0	はっ
攻撃1	はあっ!
	てぇやっ!
	とあ!
攻撃2	見切った!
	ここだ!
	斬!
ガード0	ぬっ
	くっ
	ふぅ
ガード1	つぅ
	くはぁ
	くお!
ガード2	やりますね
	できる!
	強い!
死亡0	うあああああああ!
	ここまでなのか
	負けるわけには……
死亡1	み、見切れない……!
	こ、ここまで来て……
	無念……!
死亡対ソル	く、くそぉお!
	お前には……勝てないのか
	な……なぜなんだ……
挑発0	貴方では無理だ
	それでも戦士ですか
	私を怒らせないで下さい
挑発1	邪念を捨てなさい
	型が甘いですね
	いつまでそうしているつもりですか
敬意0	素晴らしい技です
	まるで神業だな
	鬼神のごとくか……
敬意1	さすがです
	警察機構に入りませんか
	気が抜けないな……!
勝ちA	いい勝負でした
	よく頑張りましたね
	これが封雷剣の力です
勝ちB	今回は私の勝利ですね
	また、いつでもお相手します
	自業自得だな……
勝ち対ソル	何故……本気で戦わないんだ
	私では……不服なのか!
	あしらわれたものだな

ボイス名	ボイス
登場A	いきます（力み小声）
	迅雷の所以をお教えしよう
	全力でできることだ
登場B	どうしても闘いますか……
	いい試合にしましょう
	口で言っても無駄か
登場対ソル	軽く流せると思うな
	少し付き合ってもらうぞ
	避けては通れんぞ
登場対ジャム	なぜ私が!
受け身	効きません!
	なんて威力だ……!
	ちいっ!!
投げ	失礼
	スキあり!
	遅い!
ダストアタック	ユダンしましたね
	いきますよ
	行くぞ!!
気絶	先手を取られたか……
	目が……霞む……
	く、不覚…
カンチョウやられ	はぅっ!
	なんてことだ!
前のめりダウン	しまった!
一撃必殺技準備	究極奥技!!
	フルパワー!　だ!
	決着をつけるぞ……
ライジングフォース	ライジングフォース
	ハアアッ!
	いけぇ!
スタンエッジ・チャージアタック	聖騎士団奥技!
	本気を見せましょう
	これを使うとは……!
ライド・ザ・ライトニング	ライド・ザ・ライトニング!
スタンエッジ	スタンエッジ!
	ここだ!
	そこ!
空中スタンエッジ	スタンエッジ!
	ここだ!
	そこ!
ヴェイパースラスト	ヴェイパースラスト!
	もらった!
	いまだ!
グリードセバー	グリード セバー!
	見えてますよ
	とらえた!
セイクリッドエッジ	セイクリッドエッジ!
サイクバースト	今しかない!!
サイクバーストくらい中	させません!!
よろけ	く、油断したっ!

COLOR VARIATION

P

K

S

HS

D

START


カイ=キスク

May メイ

石渡コメント

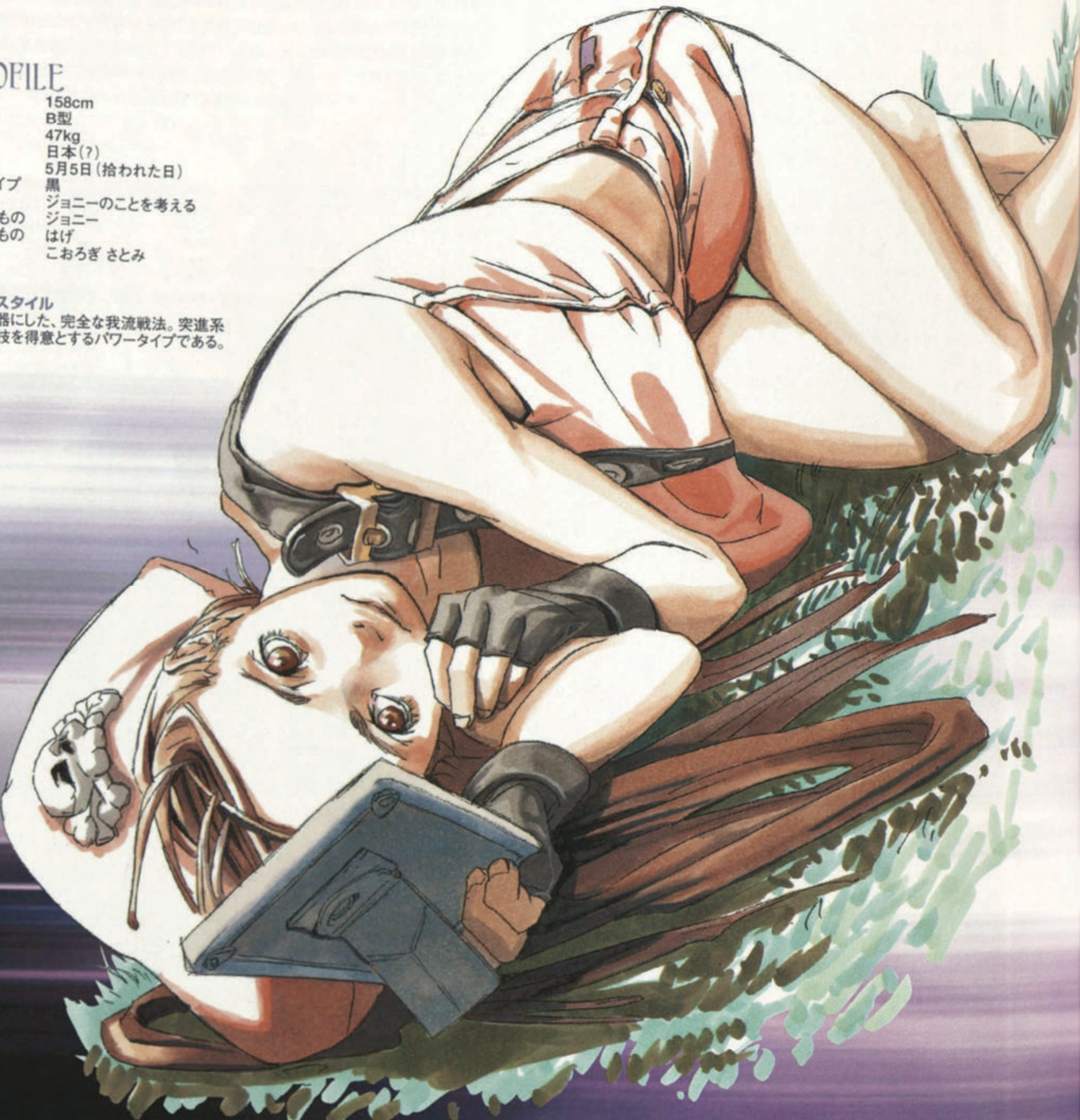
メイが唯一女の子を感じさせる瞬間は、ジョニーのことを考えている時だけです。今回、女の子のイラストを描くに当たって僕が目指したのは、女の子の色っぽいと思わせる瞬間です。ですから、このイラストに限ってはメイらしさということを意識していません。本来、彼女の持ち味である健康的な女の子という部分は、多勢のキャラクター中にあっても秀でている魅力なので、そこを強調するのが基本だとは思うのですが、せっかく設けていただいた描き下ろしの場なので、ハメを外さない程度に私的無礼講してみました。

Profile

身長	158cm
血液型	B型
体重	47kg
出身	日本(?)
誕生日	5月5日(拾われた日)
アイタイプ	黒
趣味	ジョニーのことを考える
大切なもの	ジョニー
嫌いなもの	はげ
CV	こおろぎ さとみ

バトルスタイル

錨を武器にした、完全な我流戦法。突進系の必殺技を得意とするパワータイプである。



メイ

Personality

明朗快活で、いたずらが好きな女の子。加えて、憧れの異性（ジョニー）を中心に物事の価値を計る恋愛暴走娘である（彼女にとって、全人類とジョニーを天秤にかけてもジョニーの方が重い）。

そんな乙女チックな心中とは裏腹に、外見からは想像もつかないほどの怪力の持ち主で、巨大なイカリさえも軽々と持ち上げる。

思考は子供っぽく、わがままを言い出したら誰も押さえることができない。

Back Story

幼くして身寄りを無くした彼女は「快賊」ジョニーに拾われ、メイと名付けられた。

義賊として活躍する荒々しい生活の中、彼女はジョニーの内にある優しさと包容力に魅せられ、恋愛感情を抱くようになる。

以来、彼女の人生のすべては、ジョニーのために捧げられるものとなった。

Winning Comment

ソル	相手が誰だって、恋する乙女には、かなわないんだから!
カイ	イイ男……、でもまだまだ青いわ!　年期が足りないもの。
メイ	ぼ、僕の真似してジョニーに近付こうったってそうはいかないんだから!　全然振り向いてくれないんだからっ!　う……ミジメ。
ミリア	うらやましいな、髪型が思いのままなんでしょ?
アクセル	そう、その間合いが苦手なの。ジョニーと当る前に……ね、もう一回だけ付き合ってくれる?
ポチョムキン	気を落としちゃ駄目だよ!　世の中にはマッチョが好きな女も居るみたいだから。
チップ	なんか凄く速くてよくわかんなかったけど、ヤラレんのも早かったなぁ、この人。
エディ	(暗い……。なんかしんみりしちゃってるよ)あの、ぼ、ボク先を急ぐから……。
梅喧	(う……、胸おっきいィ……)ジョ、ジョニーはおしとやかなのが好きなんだから!
ファウスト	なんか寒気がするの……。あなた、ハゲね、ハゲなのね?
テスタメント	美形のくせにタフなんだもん、疲れちゃった。
紗夢	(うわ、綺麗な足……)っジョニーは、はしたない女が嫌いなのよ!
闇慈	闘ってんのに眼鏡なんかつけてたら危ないよ!?　ジョニーなら完全無欠だからいいけど。
ジョニー	ごめんねジョニー。でもこれも全部二人の愛の為なのよ!
ヴェノム	生えてないよりはいいけど…… 髪の毛邪魔くさくない?
ディズィー	これもクルーとしての修行なんだよ?　お買い物にはどんな困難が待ってるかわからないんだから。
スレイヤー	ダ、ダンディー……。っは!　ジョ、ジョニーの方がダンディーなんだから!
イノ	あんたみたいな年増になびくほどジョニーは趣味悪くないもんねーだ!
ザッパ	あ!　……ううん!　何でもないよ!　か、体柔らかいね……。えと、歩ける?　うう……笑ってる。
ブリジット	ねぇボク、遊びで大人をからかうもんじゃないよ!

Story of XX

前大会でジョニーとの再会を果たした彼女は、毎日が幸せに包まれていた。

近付くジョニーの誕生日に、日ごろ世話になっているお礼も兼ねて、クルー全員で贈り物をする事になった。

が、募る想いも暴走気味なメイは、「クルーの一員」ではなく「一人の女性」として、個人的にプレゼントを贈りたかった。そのためには、先立つものが必要……。そこで、彼女が目を付けたのが、ギアにかけられた「賞金」であった。

ところが、肝心のターゲットであるはずのディズィーは、いつの間にかジョニーが快賊団に迎え入れてしまっていた。いい妹分ができて、メイもまんざらではない様子ではあるが……。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あ
	わ!
	く!
ダメージ1	あん
	きゃっ!
	やん!
ダメージ2	痛あい
	きゃあ!
	たいむぅ!
攻撃0	やっ!
攻撃1	はい!
	それ!
	どーだ!
攻撃2	よいしょ!!
	とぉ!
	たぁ!
ガード0	ん!
ガード1	へへん!
	それ本気?
	効かないよ!
ガード2	危ない危ない
	ちょっときついかも
	全然、平気!
死亡0	ジョニー!
	ごめんねみんなー!
	きゃあああぁぁぁぁ!
死亡1	ごめんね、ジョニー!
	もう少しなのに…
	強すぎだよー
死亡対ジョニー	ジョニーの馬鹿ーっ!
	ジョニーのタコーっ!
	ジョニーのケチーっ!
挑発0	なぁんだ弱っちぃや
	べろべろばあ!
	女の子に手上げる気かい
挑発1	本気出しなよ!
	弱くなったんじゃない?
	もっと暴れたいのに……
敬意0	すごいね、彼ほどじゃないけど
	見直したよ
	口だけじゃないんだね
敬意1	バッチグゥー!
	メイ……負けちゃうかも?
	やっぱり……強いなぁ
勝ちA	よっ!　テヘッ!
	へへぇ♪　メイの勝ちなのだ!
	えへへぇ♪　余裕だね!
勝ちB	アハハハハハッ!　ミンナ勝ったよ!
	アハハハハハッ!　野望に一歩前進♪
	アハハハハハッ!　やったねっ!
登場	大した事なさそうだね
	子供だと思わない方がイイよ
	泣いてもしらないよ!
登場1	(口笛)いっくよぉ!
	(口笛)ジョニー……頑張るからね!
	(口笛)負けないよ!

ボイス名	ボイス
登場対ジョニー	メイの不戦勝!
	……てのはどおぉ?
	いいもん、ジョニー食事抜き!
受け身	危なかったなぁ
	きゃっ♪
	10点満点!
投げ	ぽーい!
	バイバーイ!
	じゃまだよー!
ダストアタック	とんでっちゃえー
	星を見てきな
	メイラリアットォ
気絶	お星様が飛んでるぅ〜
	くらくらするぅ〜
	ちょっとタンマ〜
カンチョウやられ	きゃ!
	そんな!
	ごめんねジョニー!
前のめりダウン	わわわわわっ!
	あややややや!
	あららら!
一撃必殺技準備	はぁー!!
	彼のためよ!
	いっくよー!
覚醒技発生1	こうなったらぁー……
	かくなるうえは…
	よーし
覚醒技発生2	やっちゃうぞぉー!!
	いっくぞー!
	もう怒ったぞぉ!
メイと愉快な仲間達	みんなぁー
	全員集合!!
	出番だよー!!
グレート山田アタック	グレート山田アターック!
	山田さーん!!
	クジラさーん!
オーバーヘッドキッス	オーヴァーヘッドキッス!
	シュート!
	早くやられてよぉ
レスティブローリング	ぐるぐるアタック!
究極のだだっこ	ふんぬぅ〜!!
	えいえいえいえい!!
	負けないんだから!
拍手で迎えてください	オッケー!
	おみごと!
	皆さん拍手!
イルカさん縦・横	突撃ぃー
	イルカさーん!
	イルカさん!
超絶悶絶きりもみ大旋風	超絶悶絶きりもみ大旋風!
	彼女は言ったサヨナラそしてデッドボール
	二人の愛は今宇宙を越えて
デラックス五所川原ボンバー	デラックス五所川原ボンバー
	五所川原さ〜ん!
	シャチさーん
サイクバースト	とばしてくよ〜!
サイクバーストくらい中	もー!うるさ〜い!
よろけ	たんま、たんま!
未使用	アウ、アウっ

Color Variation



メイ

MILLIA RAGE

ミリア=レイジ



PROFILE

身長	169cm
血液型	B型
体重	48kg
出身	アサシン(ロシア)
誕生日	孤児のため不明
アイタイプ	青
趣味	猫を追いかけ回すこと
大切なもの	貞操
嫌いなもの	ザトー、抜け毛
CV	住友 優子

ミリア=レイジ

バトルスタイル

自らの髪の毛を武器とする接近戦タイプ。攻撃力とリーチに欠けるが、他者を圧倒するスピードは、それを補って余りある。

石渡コメント

今回、女の子はキャラクターのイメージを崩さない範囲で、女性らしさを出していきたいと思っているので、彼女も完全に僕の趣味的なところで描いてます。ミリアはいろんなしがらみに縛られているキャラクターだったので、性格が厳しかったんですが、シリーズが進むに連れ、それらから解放されてきて、今は人間らしさを取り戻そうとしているところなんです。ただ、まだ表向きには厳しいイメージが強いですね。

PERSONALITY

無口で冷めた性格。暗殺組織の中で育ったためか、彼女自身「女性であること」を意識もしなければデメリットも感じてはいない。基本的に損得勘定のみで物事を機械的に判断する。しかし、完全に人間らしさを失っているわけではなく、己の中に染み着いた排他的思考を否定し、苦悩することもしばしばある。

BACK STORY

幼少時に両親を失ったミリアは、アサシン組織に引き取られ、髪の毛を使った暗殺術をたたき込まれた。

しかし、彼女の中のわずかな善意が罪無き人々を殺すことに抵抗を感じさせ、組織を脱退、逃亡の身となる。追われる身となった彼女は、逃げ続けるよりも組織を壊滅させた方が生存の可能性が高いと判断し、ジャスティスが企てた大会に出場。同じく大会に出場していたザトーとの対決により、壊滅計画は成功したのだった。

STORY OF XX

ついに彼女は、人並みの平和な生活と自由を手に入れた。そして、新しい生活の中で、ミリアは次第に人間らしさ、女性らしさを取り戻していった。

しかし、彼女の中には拭い去ることのできないわだかまりが残っていた。それは、ザトーに対しての思いである。生き延びるためとはいえ、組織の中で目をかけてくれた「師」を再起不能へ追いやった事への罪悪感……。そして、ザトーが再び自分の前に現われるのではないかという恐怖。それらが入り混じり、ミリアの中で複雑な感情を形作っていった。

苦悩の末、彼女はザトーにとどめを刺す決意を固め、旅に出る。そして、彼が自ら召還した影に支配され、ついには絶命した事を知るのだった。

WINNING COMMENT

ソル	塩を送ったつもり？　ま、こっちも後が無いから今回は感謝するわ……。
カイ	男のくせにとは言わないけど……貴方、少し緊張感が足りないんじゃないの？
メイ	本当によどみのない眼差しね……。アナタにはその幸せを忘れて欲しくないわ。
ミリア	私がこの力を手に入れるために何をしたか知ってる？　俄かに真似できるとは思わないことね。
アクセル	嫌らしい目で私を見るな。
ポチョムキン	硬いのね……。
チップ	ハヤいのね……。
エディ	何を笑っている……、何故そんなに穏やかなの……？　脅えろ……っ！　命乞いをしろ！　これ以上私を掻き乱すな!!
梅喧	感情が前に出過ぎている……。寸分の隙も見逃さない冷静さがなければ、私の動きを捕らえることはできない。
ファウスト	慰める訳じゃないけど、人間はやり直すことができるらしいから……。
テスタメント	動かないほうがいい……。そのままおとなしくしていれば楽に死ねるわ……。
紗夢	これしきの結末で断ち切れてしまう夢ならば、諦めることね。
闇慈	あきれた負けず嫌いね。そういう眼をする奴は嫌いじゃない。
ジョニー	余裕ある顔ね。イヤミな男……。
ヴェノム	オマエ、たしか奴の側近だったな。悪いが奴は「絶」。怨みたければ怨め。
ディズィー	戦い慣れしてなくてよかった。でたらめに強力なポテンシャルを持っているようね。
スレイヤー	哀れむな、私が選んだことだ。悔いる前にやることもある……っ！
イノ	いるのよね……口がうまい割に、下手な人って。
ザッパ	男運が悪いとはよく言われるけど。変ね……見つめられると目が合わせられない。
ブリジット	危ない……。ソレ、子供のオモチャじゃなさそうね。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う
	ち！
	な
ダメージ1	くっ
	はぁ
	うぅぐ！
ダメージ2	ああっ！
	さすが……！
	まだだ！
攻撃1	ふっ
攻撃2	どぉ？
	邪魔……！
	スキだらけね
ガード0	ん
ガード1	くっ
	無駄……！
	それだけ？
ガード2	浅い……！
	こんなもの？
	もう終わり？
死亡0	甘かった……
	未練ね……
	ザトー……
死亡1	私は……
	ここまでね……
	終わった……
死亡2	きゃあああ！
挑発0	馬鹿な人ね
	つまらないわ
	それ、戦法のつもり？
挑発1	来なさい……
	怖いの……？
	あなた……下手ね
敬意0	貴方凄いのね
	たのしい人ね
	かわいい人ね
敬意1	退屈せずにすみそうね
	強いのね……
	甘く見てたわ……
勝ちA	弱い……
	スキが多すぎる
	ぼぉっとしてるから……
勝ちB	なかなかよかったわ……アナタ
	おやすみなさい
	納得いかなそうね
勝ちC	退屈な闘い……
	サヨナラ……
	くやしい……？
勝ち対エディ	これで、ミリアも死んだわ
登場A	殺しはしない……
	痛くしないから
	逃げてもいいのよ？
登場B	あなたに捕まえられる？
	近道はなさそうね
	まばたきする暇もあげない
登場対エディー	貴様が……カタキっ！
	もうそこにはいないのね……
	かけらも残さない……！
登場対スレイヤー	よけいな気遣いよ
受身	できる！
投げ	ここよ……
	ごめんなさい……
気絶	しまった……！
	まずい……！
カンチョウやられ	あっ……
	ダメッ……
	そこは……！
一撃必殺技準備	手荒にいくわよ
	付き合いはここまで
	少してこずりそう
アイアンメイデン	刺め！(小声)
	いけ！(小声)
	使いたくなかった
前転	甘い！
	どこを見てるの……？
	遅い……
サイクバースト	決めにいくわよ
サイクバーストくらい中	ツメが甘い
よろけ	まさか……！

COLOR VARIATION



eddie

エディ



PROFILE(ZATO)

身長	181cm
血液型	A型
体重	68kg
出身	アサシン(スペイン)
誕生日	1月28日
アイタイプ	本来は青
趣味	花言葉を言い当てる
大切なもの	プライド
嫌いなもの	女
CV	子安 武人(エディ)

エディ

バトルスタイル
自らの影を武器に、常軌を逸した変幻自在な攻撃を繰り出す。

石渡コメント
エディの、この世に対する執着を表現してみたくて、ザトーを噛んでるイラストになりました。エディは僕も個人的に大好きなキャラですが、一生懸命生きようとしても周りの環境に馴染めない……そんな人間がどういう思考をするかを、僕が知りたくて描いているキャラクターです。ディズィーのように、他人からのフォローが望めないキャラなので……。ちなみにザトーの精神の衰弱は、追跡してくるミリアの存在、そのプレッシャーも一因となっています。

Personality

兵器として生まれたがゆえに、何者とも混じり合えない孤独な魂を埋めてくれる存在を探し求めている。ザトーを死なせてしまったため、次の媒介を探しているが、実はエディ自身はそれがほぼ不可能な事、そのため自分の死期が近いであろう事を悟っている。彼は切望して止まない。どうしても社会に溶け込めなかった自分が、しかし確かに存在していたという証を残したい。この世に「在った」からには……。

Back Story

ザトーを乗っ取った影は、自分が「兵器」として作られた事を知っていた。内から沸き上がる破壊や殺戮という滅亡的衝動が、何者かに意図的に植え付けられたものであるという事にもまた、気が付いていた。

影は自分を生み出した者の意思とは無関係に、自らの思考を有するまでに成長していた。つまり、宿命に抗うことができる「心」を得ていたのである。しかし、生まれてしまった「心」は、自分と異なる存在である「人間」によりどころを求めることも許されず、疎外感と孤独に苛まれ続けていた。

Winning Comment

ソル	ヒトナラヌモノヲ宿ス身。ワガ殻トナルニ、フサワシイ。
カイ	コレハ面白イ。犯罪者ノ肉体ヲ持ツコトハ犯罪ヲ構成スルノカナ?
メイ	フム、私ノ本能(ぷろぐらむ)ニ何カガ共鳴シテイルナ。モシヤ貴様……。
ミリア	ナンノ用ダネ? 君ノ探シテイル人間ナラ、天ニ召サレタトモ。タシカ人間ハ、ソウ言ウノダロウ? ケッケッケ。
アクセル	卓越シタ運動能力ダナ。候補ニ含メテオコウ。
ポチョムキン	剛ヨク柔ヲ絶ツトイウガ、ソウハナラナカッタヨウダナ。所詮ハソノ程度ノ腕力ニ過ギン。
チップ	チッ。貴様ナドニ、カカズリアッテイル暇ハナイトイウノニ。
エディ	分体カ? マアイイ。ワガ肉トナルガヨカロウ。
梅喧	私ノ肉体ニ急所ハナイ。暗器ナドデハ十年カカッテモ致命打ニハナラヌ。
ファウスト	何ダ、コノ抗体ハ! ワガ細胞が拒絶サレル!
テスタメント	私ト同ジ聖戦ノ亡霊カ。兵器故ニ安ラウコトモ叶ワヌトイウワケダ。
紗夢	所詮ハ人間ゴトキノ肉体。強化シタトコロデタカガ知レテイル。
闇慈	神器ヲ使ッテソノ程度カネ? 常勝無敗トハ、サシズメ逃ゲ足ノ速サトイッタトコロカ。
ジョニー	フム……。貴様コソワガ宿主トナルニフサワシイ。
ヴェノム	信ジロトハ言ワヌガ、コノ男ハ、オマエニトッテト同ジク、私ニトッテモカケガエノナイ存在デアッタノダ。望ンデ殺シタワケデハナイ。
ディズィー	光リヲ見付ケタノナラバ、イケバイイ。兵器ニモ希望ガアルコトヲ見セテクレ。
スレイヤー	永遠ナド求メテハイナイ! "在ル"コトナク消エルノガ恐ロシイノダ……。
イノ	興味本位デ闘イヲ挑ムカラ、醜態ヲサラスコトニナル。……シカシ、何故コノ身体ハ乗リ移レナイノダ?
ザッパ	精神寄生体トイウワケカ……先客ガイルナラ仕方ナイナ。
ブリジット	性能ハモウシブンナイガ、宿主トスルニハ若スギルナ。サッサト消エテ失セロ。

Story of XX

受け皿である宿主のザトーを完全に支配しつつあったエディだが、そのザトー自身は、肉体的・精神的な衰弱から息絶えてしまった。ザトーの肉体が崩壊するのは時間の問題。存在を維持するためには、新たな肉体が必要である。自分がこの世にあるという「証」を残すため、虚ろな魂は再び孤独な戦場へと向かう。エディに残された時間は、あとわずかしかない……。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あ おっ うっ
ダメージ1	はうっ げあ! ぐは!
ダメージ2	ぐうぁ ぬうっぅう! ぶるぅあっ!
攻撃0	ふっ
攻撃1	いけぇえ! どうよ? くらえ!
攻撃2	悪いな クタバレ つらぬけ!
ガード0	くっ む ふん!
ガード1	馬鹿にしてないか? ぬるい 終わりか?
ガード2	甘い(おちついて) 効かんといっている 子供だましな
死亡0	定めなのか…… 認めんぞぉ! ここが限界か……
死亡影声	消えたくない 人間ごときにぃー 俺はスロースターターなんだよ!
死亡対ミリア	これは……光? なぜだ……暖かい 闇が晴れていく……
挑発0	アクビが出る もっとあがいてみせろ やる気はあるのか?
挑発1	楽なもんだ、ボランティアか? 何のつもりだ? まるでこっけいだな
敬意0	さすがだな 誉めてやろう 聞きしに優る
敬意影声	人間にしては…… 手を抜き過ぎたか 気に入らん……
勝ちA	きぃーききき(エコー) シャー!
勝ちB	こいつの体をいただくか 勝ったところで何が得られるというのだ 早く体を見付けなければ
勝ちC	貴様が死んでもなお生きるというのに これからが盛り上がるところだろ? 人を滅ぼしても俺が生きることはない!
登場	生きることを見せ付けるな 俺は檻に生きるもの 死より深い闇を
登場対ミリア	くくく……貴様の体なら馴染むだろう 貴様さえいなければ! もらうぞ、その体 その体が欲しいのは、あいつの意思が残っているからか

ボイス名	ボイス
登場対スレイヤー	人間ではないな、貴様何者だ!
投げ	シェエ! ショワ! シェア!
ダストアタック	はっはー 避けてみろ? 飛べ……!
気絶	媒材が持たんか! まずい…… く、持ってくれ!
カンチョウやられ	おお!? 第六感覚醒! 未知なる感覚!
登場ヴェノム	ならば貴様の体を貰おうか
一撃必殺技準備	おぁおおおお! 受け取るがいい! 邪魔立てをするな!
覚醒技発生	ディナー・タイムだ…… くい尽くしてくれる! 御覧に入れよう
ブラック・イン・マインド	ブラック・イン・マインド! 漆黒の賛美歌だ…… 散れ!
アモルファス	アモルファス! 食らいつけ! 伸びろ!
ドリルスペシャル	マッハドリル! 超、ドリル! ドリルスペシャル!
分身攻撃	回るっ! 走るっ! 伸びるっ!
インヴァイトヘル	インヴァイト・ヘル そこか? ドリル!
ドランカーシェイド	ドランカー・シェイド! いただこうか ご馳走さま
ダムドファング	くっくっく! もっと怯えてくれ…… 楽にしてやろう
必殺影移動	どこを見ている? ここだ はっはっはっはっは!
カンチョウやられ	おぉ? ぎょう? 未知なる感覚!
エディ召還・中段攻撃	飛ぶ! 跳ねる! 飛び出す!
シャドウギャラリー	ぬかったな? 馬鹿め! 下だ!
しゃがみHS	シャーク! サメ! シャーク!
サイクバースト	からかってやるか
サイクバーストくらい中	やってくれたな!
よろけ	スキを突かれた!

Color Variation

P

K

S

HS

D

START


POTEMKIN

ポチョムキン

石渡コメント

手甲に弾を難儀しながら詰め込んでいるんですけど、ただのネタですね(笑)。肉ダルマの巨漢が、ちっちゃい弾を詰め込んでいる……。陰ではこんなこともやってますよ、みたいな。戦いでは「ダー!」とかやってるけど、その前には、こうコチョコチョと。

PROFILE

身長	245cm
血液型	O型
体重	656kg
出身	浮遊大陸ツェップ
誕生日	10月18日
アイタイプ	白
趣味	絵を描くこと
大切なもの	竜が踏んでも壊れない筆箱
嫌いなもの	4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆
CV	近藤 隆

バトルスタイル

自らの拳がメインの武器で、動きは鈍いが接近戦を得意とする。圧倒的なパワーで、相手をねじ伏せるタイプ。



Personality

誇り高く、誠実な心の持ち主。威圧感を放つその巨体からは想像も付かないが、自然を愛する優しい人柄である。何よりも義を重んじ、自分が痛みを受けても他人の痛みを見過ごすことができない性分で、逆境や圧力に対しては真っ向から立ち向う。その拳は決して、悪意を持って人を傷付けるために振るわれることは無い。

Back Story

超巨大飛行艇を国領とする軍事国家ツェップ。この時代において唯一科学文明を保持しているこの国で、ポチョムキンは奴隷兵士として雇用されていた。彼は同僚の兵士たちを人質に取られ、上官に強要されて前大会へと出場させられていたのだ。不本意な戦闘を強いられる彼であったが、この命令の裏ではクーデター計画が進められていた事を知り、平和的自治を取り戻す事に成功するのであった。

Winning Comment

ソル	愛国の精神が私を支えているのだ、守るものが無い者には負けはせん!
カイ	忌憚することはない。再戦の申し出ならばいつでも受け付けている。
メイ	幻の珍獣を見るような目で見つめるな……。
ミリア	立体的な戦闘には不慣れでな、うまく加減がつかめなかったが……ケガはないか?
アクセル	確かに長い! が、細いのだ。その程度の攻撃で俺の進攻を止めることはできん。
ポチョムキン	俺を騙るとは愚かな奴よ。この世に二つと有り得ぬものの見分けもつかんとはな。
チップ	不撓不屈の精神は見事と言えようが、引き際をわきまえぬ者は見苦しいだけだ。
エディ	去れ! その誇り無き醜態、見るに堪えん。
梅喧	命のやり取りを知る眼差し、その心掛けは女ながらに戦士よ!
ファウスト	なに憚ること無い戦術! 骨の折れる勝利だった……。
テスタメント	怪しげな技を使うようだが、己が魂を持たぬモノの攻撃など束になったところで俺の敵ではない。
紗夢	覇気を込めたる拳こそ剣斧に優ると信じてはいたが、誠志においては男女をも問わないとは、まさに東洋の神秘だな。
闇慈	大の大人がこの一戦をまるで喧嘩のように楽しんでいたとは、まったく気持ちの良い男だ。
ジョニー	一撃必中の剣と言えど、相手を仕留める前に無駄口はたたかないことだな。
ヴェノム	飛沫舞う激流とて鯉の行方を防ぐことはできない。オマエの流儀に付き合う義理は無かったということだ。
ディズィー	虚礼を払うつもりはない。仲間が見付かったのなら共に行くがいい。
スレイヤー	確かな技巧があろうとも、戦局を左右するのは胸の内にあるものだ。拳を交わすのなら真撃をかざせ!
イノ	寸志も沈潜も無く、戯れに絡むものではない。こんなところにも風儀はあるものだ。
ザッパ	心身を蝕するほどの離れ業よ! 覚悟は認めるが、まさに敗着したと言えよう。
ブリジット	まこと鮮やかにしてこだわりの妙技よ! もはや稚拙なるを指して児戯とは呼べぬな。

Story of XX

前大会で国政の浄化と、自由の身を得ることに成功したポチョムキンは、その後も国の治安維持に貢献していた。そんなある日、ポチョムキンにガブリエル大統領(元教官)から、再び隠密作戦の命が下る。現在賞金首となっているある「ギア」を、賞金稼ぎたちの手から保護し、ツェップに連れ帰るという内容だった。

結局、ポチョムキンが接触する前に、目標のギアは自分の居場所を得ていた。結末を黙認するガブリエルの態度に、彼も倣うことにしている。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぬ
ダメージ1	む
	むお!
	ぐんむ!
ダメージ2	んのお!
	ぬおぉ!
	ぐほあ!
攻撃0	ふん
攻撃1	はっ!
	どぉお!
	だぁあ!
攻撃2	おりゃあ!
	これはどうだ!
	ほぉああ!
ガード0	む
ガード1	効かんぞ!
	そんなものか!
	かゆい!
ガード2	いい手応えだ!
	なかなか……!
	無駄だ!
死亡0	任務失敗……!
	すまぬ……大統領!
	不貞のやからに……!
死亡1	見事……!
	やすやすとはいくか!
	不覚……!
挑発0	卑怯者め!
	見損なったぞ!
	立ち去れい!
挑発1	誇りはないのか!
	恥さらしめが!
	手ごたえの無い
敬意0	手強いな……
	いい腕だ
	そうこなくては!
敬意1	真(まこと)の戦士よ……
	脱帽させられる……
	感服した

ボイス名	ボイス
勝ちA	順調に進んでいる
	問題は無い
	見ての通りだ
勝ちB	じっとしていろ……
	立てば傷が開くぞ
	しばらくは動けんだろう
登場A	ダァー!! 遅くなったな
	うおぉぉお! 生き延びることを考えろ
	覚悟はできたか……? 行くぞ!
登場B	最善を尽くすことだ
	任務を遂行する。
	命を懸けてかかって来い!
登場対スレイヤー	大統領から話は聞いている、正直、楽しみでしょうがない
カンチョウやられ	ほわぁ!
	ぐぼぉあ!
	わ、私は違うぞ!
一撃必殺技準備	ぬぅーん!
	のぉおぁー
	受けてみろ!
マグナムオペラ	これが真の拳だ!
	(ちゅっ♪)マグナムオペラ!
ヘブンリーポチョムキンバスター	ヘヴンリー……!!
	ポチョムキン……!! バスターァ!!!
ガイガンター	さらばだ……
	祈るがいい
ハンマフォール	ハンマフォール!!
ヒートナックル	そこかぁ!
	ヒィート……!
	エクステンド!!
ポチョムキンバスター	ポチョムキンバスター
	48の必殺技!
スライドヘッド	スライドヘッド!
メガフィスト	メガフィスト!
F.D.B.	無駄な足掻きだ……
	逃れられんぞ!
	射程に捕らえた
サイクバースト	オーラ激震!
サイクバーストくらい中	誘いにかかったな!
よろけ	バ、バランスが……!

Color Variation



CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ



PROFILE

身長	183cm
血液型	B型
体重	67kg
出身	日本だと主張(アメリカ)
誕生日	2月9日
アイタイプ	赤
趣味	夢を見ること
大切なもの	睡眠薬
嫌いなもの	悪夢、マフィア、ギャング やくざ
CV	三浦 岳

バトルスタイル
忍術による、持ち前のスピードを活かした戦闘を得意とする。

石渡コメント
キャラクターがシンプルな性格をしているせいで、なかなか彼の日常生活のちょっとした一面というのが描けなくて。彼の生活には普段から戦いが身近にあるという事を表現しています。彼は、常に成長する自分を味わっていないといけない人間なんです。目標なので、視界が狭いんだけど、芯は強い人間、という位置付けで、そういう人が芯を貫きながら、まわりと溶け込むには……みたいなキャラクターです。

チップ=ザナフ

PERSONALITY

血の気が多く、ちょっとしたことですぐに切れ、基本的には「弱い奴は死ね」という考えの持ち主。何事も短絡的に考えがちだが、こと戦闘に関してはズバ抜けたセンスを持ち、鋭く、深く考察できる。

現在の彼は亡き師匠の教えを守り、自分の短絡的な部分を諫め、ゆくゆくは弱い人間にも助けの手を差し伸べることができれば、と努力を続けている。

やたらと日本の文化に興味を持ち、間違った日本のイメージを膨らませてもいる。

BACK STORY

少年期にドラッグに手を染めたチップは、バイヤーとしてマフィアに属していた。しかし、そんな彼自身もいつしか麻薬に溺れ、組織に用済みとして始末されそうになった。そんな彼を助けたのが、一人の忍者であった。恩を感じたチップは、生まれて初めて他人と心を交わし、その忍に師事することになる。

だが、ある日、恩師は無残にも組織に殺されてしまう。怒りに燃えるチップは単身、組織に復讐を誓うのであった。

STORY OF XX

前大会で決勝に残ることすらできなかった彼は、自分の精進が足りなさを反省し、再び修行に明け暮れていた。

ジャスティスの死を目の当たりにしたチップは、大量殺戮を行なった化け物でさえも、心の内では救いを求めていたことに気付いた。本当の「救いの手」とは何であるのか、彼はその探すようになる。

チップのもとに、人に害を成さないギアが存在するという情報が流れてきたのは、そんな修行の只中の事であった。

WINNING COMMENT

ソル	まぁ、あんまり人間様をナメんじゃねぇってことだ。
カイ	テメェの女々しい面見てるとむかっ腹が立つんだよ！　勝てば官軍って言葉知ってるか？
メイ	来るものはたとえ女子供だろうとも容赦はしねぇ！　……が、どうも胸くそ悪りぃな。
ミリア	いちいち相手するのも面倒だ、マジでやってりゃ一秒もかからなかったぜ？　ウザいから出てくんな。
アクセル	ヘラヘラとイケ好かないやろうだ。エモノが長けりゃ近づけねぇとでも思ったか？
ポチョムキン	まずはその目障りな肉を削ぎ落としやがれ！　ご大層なパワーを持ってたって、当たらねぇきゃ意味ないぜ！
チップ	俺はまだしも、師匠の名を騙ってみやがれ。消してやる……!!
エディ	犠牲にするものがなけりゃ何も手に入らないってのは、テメェが三流の証拠だ。一生俺には勝てねぇよ。
梅喧	女のくせにいい根性しているぜ、これが噂に聞くヤマトナデシコってやつか？
ファウスト	テ、テメェを形容する言葉が見つからねぇ……。つまりなんだ、アレだ！「御愁傷様」……。
テスタメント	ご大層な技を散々並べて、これがテメェの全力かァ？　ガッカリさせやがる!!
紗夢	シノビに色仕掛けが効くと思ってんのか？　目障りだ、消えろ！
闇慈	テメェ！　俺が日本人じゃないと思って馬鹿にしてんのか？　「ハリセン」は武器じゃねぇんだぞ！　……だよな？
ジョニー	俺は群れる野郎が嫌いだ。女のケツを追いかける野郎も吐き気がする。つまり、つい力がはいっちまったってことだ。
ヴェノム	教えてくれるのか？　その格好は遊びに来たのか、俺をオチョくるためなのか。テメェがそこに這いつくばってる理由だ。
ディズィー	んだよ、拍子抜けだぜ……。チッ、ただのガキじゃねぇか。どっか行っちまえ。
スレイヤー	ふらふらと何がしてぇんだテメェ？　うざってぇ、次は肩が当たってもぶっ潰すぞ！
イノ	見下してんじゃねぇ！　勝ったのは俺だ！　違うか？　っくそ！
ザッパ	テメェ！　デタラメにも程があるぞ……。その術、俺にも教えやがれ！
ブリジット	殺気のねぇ奴に闘う資格はねぇ！　チッ、とんだママゴトに付き合わされたぜ。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ちっ
	くっ
	う、
ダメージ1	くあっ！
	NO！
	OUCH！
ダメージ2	SHIT！
	ぬあ
	くそがぁ
攻撃0	ふっ
	はっ
	ふっ
攻撃1	ちゃっ
	せいっ
	てりゃあ！
攻撃2	じれってえ
	せいやあっ！
	遅ェ！
ガード0	けっ
	はん！
	く
ガード1	イライラするぜ
	そんなもんか？
	みえみえだぜ
ガード2	アメェ！
	トロイんだよ！
	何だそりゃ！
死亡0	師匠ー！
	畜生ー！
	バケモンがぁ！
死亡1	負けたわけじゃねえぞ
	俺の術が……
	こんなトロイ奴に……
挑発0	"HEY,COME ON！"
	YOU SISSY（シッシィ）！
	KISS MY ASS!!
挑発1	やる気アンのかよっ？
	っんだ、このチキンが
	つまんねェ野郎だな
敬意0	WHAT'S THE HELL!?
	JESUS！
	どうなっちまったんだオレは
敬意1	どうも、調子が悪いぜ
	まだ本調子じゃねェか……
	イマイチきまらねえ
勝ちA	遅すぎんだよ！
	すべて熟知
	暇つぶしにもなんねぇ
勝ちB	チッ……弱ぇんだよ！
	ったく、話になんねェ……
	HA！　Beat it!
勝利ポーズ	カミカゼ

ボイス名	ボイス
登場A	引導を……渡してやるぜ！
	師匠……見ててくれよ！
	おまえ……死相が出てるぜ！？
登場B	なんだその余裕ヅラ
	さっさと始めようぜ
	くだらねぇ
気絶	な、何が起きたんだ……？
	夢でも見てんのか……？
	ううう……
カンチョウやられ	おぉうあ!!
	はい!?
	カルチャーショック！
一撃必殺技準備	気を全開にしてやる！
	うぉぉぉぉぉぉおっ！
	散れっ！
デルタ・エンド	ショック！
	ディルタ・エンド！
斬星狼牙	ついてこれるか？　斬星狼牙……
	死んだぜ？　てめぇ……斬星狼牙……
	あの世に逝っちまえ……！　斬星狼牙……
万鬼滅砕	色即是空!!
	盛者必衰!!
	フジヤマゲイシャ！
αブレード	αブレード
βブレード	βブレード
γブレード	γブレード
幻朧斬	幻朧斬！
	どんな気分だ……？
毅式転移	TOO LATE
	SURPLYS?
	はずれだ
毅式迷彩	FIND ME！
	うぉぉぉぉっ！
削岩脚	くらいなぁっ！
潜掌	スシ
穿踵	バンザイ
鷲砕	スキヤキ
αプラス	まだ行くぜ！
	もうひとつ！
	おまけだ！
空中挑発	手裏剣！
	とぉ！
	とっておきだ！
サイクバースト	ベースをあげるぜ！
サイクバーストくらい中	なめんじゃねぇ！！
よろけ	まぐれ当たりが！
空中D攻撃	サシミ
未使用	ニンジャ
	ハラキリ

COLOR VARIATION



チップ＝ザナフ

FAUST

ファウスト



石渡コメント
今回追加された技のアクションを
ているところです。彼は本来、人
には一番深みのあるキャラクター
ずなんですけど、そういったもの
ームだけの情報では描ききれない
で……。でも、イラストでそれを
うとすると、コミカルなイメージが
なってしまうので、ネタしかない
単純に落書きとして見ると、いい
きになったと思います。

PROFILE

ファウスト

身長	282cm
血液型	不明
体重	55kg
出身	不明
誕生日	不明
アイタイプ	発光体
趣味	不明
大切なもの	不明
嫌いなもの	不明
CV	近藤 隆

バトルスタイル
自らの長身と、長い武器を活かしての、
トリッキーな攻めで相手を惑わす。

Back Story

かつて彼は善良な心を持ち、世界最高と称されるほどの名医だった。しかしある日、通常では考えられない治療ミスを犯してしまい、患者の少女を死なせてしまう。その事件は彼の精神に大きなショックを与え、狂気に蝕まれた殺人鬼へと変貌させてしまった。

筆舌に尽くし難い残虐な手段によって、数多くの罪無き人々が殺められた。そして彼は捕えられ、次元牢へと投獄されてしまう。

だが、前大会が開催された折、彼は釈放のチャンスを得る。その時手に入れたのは自由、そして本来の人格であった。

Story of XX

善良な記憶を取り戻した彼は、今までの罪を悔い、自ら命を絶つ決意をした。しかし、今の自分にとって「死」は苦痛ではなく、むしろ「逃げ」にしか過ぎないことも十分理解していたため、行動には移せないでいた。

そんな苦悩の日々の中で、あの少女の死は自分の医療ミスではなく、第三者によって仕組まれた計画的殺人であることを知る。

彼は、真相をつかむまで謝罪を先送りし、「可能な限りの命を救っていく」事を新たな道として選んだのであった。

Winning Comment

ソル	心の傷は自分自身にしか癒すことはできない。だが、助けが要る限りは助力を惜しまない。
カイ	人の道とは悩めども、前へと進み続けるその姿に真の光明が現れるモノです。結果を焦ることはありませんよ。
メイ	一途な思いが時としてかような少女にさえこれ程の力をもたらす。これぞ愛!
ミリア	非常に強い意志をお持ちですが、それは修羅! その先に予見するは大望でないことに貴方は気付いているはずです!
アクセル	貴方の体質は既に医学の範ちゅうを超えています!
ポチョムキン	貴方の戦闘能力は私に勝っていました。しかし大義を駆る心は私が勝っていたようです。
チップ	決着とは刹那の悪戯。如何なる戦法も頂きを構えねば隙が垣間見えるものです。
エディ	過ぎた欲に魅せられし者の末路……。桎梏の業を背負って進む道に尚、何を求めるというのですか?
梅喧	復讐に心を奪われた者には見えなくなるものがあります。それがこの結果につながっただけですよ。
ファウスト	姿形を真似ようとも、虚ろに漂う斯道までは極められなかったようですね。何せ私は「達して」いますから。
テスタメント	召喚法は私にとっても十八番でね、技のタイミングは把握してるんですよ。
紗夢	篤志極まれば自身の開発につながるのは必然。貴方こそが本物の料理人です!
闇慈	ひた向きにも前を見据えるその姿勢は、いつの日か身をむすぶでしょう。
ジョニー	ひとたび抜けば治まりを知らない、安い剣ではないでしょう。ひとまずは道を譲って下さい。
ヴェノム	奸悪なる佞人にたぶらかされたつもりもなく、無垢。何と幽寂な魂なのでしょう……。
ディズィー	惻隠無きところに毒も無し。結構! 後顧の憂いは無用のようですね。
スレイヤー	諧謔を解する慎み深き獣とは! 何故、そのような仮面を纏うのかは敢えて問いますまい。
イノ	恬然(てんぜん)たる姦計を抱く者には覆い隠せない気わいがあるものです。今立ち上がっても構いませんが、私を出し抜くことはできませんよ?
ザッパ	不肖、闇医聖ファウスト! 誓って親疎の別無く完治に尽力する次第! 然るにアナタは患者足りえんという事で……。
ブリジット	優しさとは、悲しさを超える振る舞う美挙。あなたの願いは、きっと叶いますよ。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あっ
	ひっ
	ほっ
ダメージ1	あいやっ!
	いやン!
	ダメ!
ダメージ2	きくぅ~
	刺激的!!
	強烈ぅ!
攻撃0	うふ
	うふふ
攻撃1	ひゃはー!
	おひぇ!
	ほいん!
攻撃2	ジャンケンパーンチ
	わたし最高!
	ビバわたし!
ガード0	ぱっ
ガード1	アイヤー!
	びんびんくるわぁ!
	イジメかっこわる!
ガード2	感じるぅ~!
	そこは駄目!
	きょお~!
死亡0	あーれー
	また来週ー!!
	いけずぅー
死亡1	呪っちゃるー!
	あはははは っ
	世界最大の私が病んでしまうとはあにょににゅにー
死亡2	しぎゃぴぃー!
挑発0	厄介な患者だ
	残念だが……
	手は尽くした
挑発1	顔・フラッシュ!!
	貴方は病んでいる……
	麻酔が足りないかな……
敬意0	治療費おまけデス!
	ナウなヤングにバカうけ
	もぉ退院していいよ
敬意1	グッドでナイスですね
	いけてますね
	輝いてますよ!
勝ちA	オペ終了、成功デス
	明日が峠デス
	ねんのため薬を出しましょう
勝ちB	次、いってみよーう!
	ダメだこりゃ!
	次の患者が待ってるのでな!!
勝ちC	さよ~なら~
	また会いましょう
	次週をお楽しみに!
登場A	保険証は要りませんよ?
	秘密の……ファウスト
	いい物を見せてあげよう
登場B	犬が西向きゃ、わたしゃブラックホール
	私が来たからにはいろいろと保証はできませんよ!
	ハイハイ、なんだアレだ銀河ー!

ボイス名	ボイス
受け身	だから危ないって!
	何すんのさ!
	死ぬかと思った!
投げ	スッキリ! 爽快!
	ヌメっと! 爽快!
	ぽよ~ん!!
ダストアタック	カッキーン!
	ホームラン!
	空振り!
気絶	豚が飛んでる……
	きれいな星だ……
	幸せだなあ……
カンチョウやられ	Gスポットぉ~!!!
	ステキ!
	便秘治ったー!
一撃必殺技発動	今回は準備万端!
	あなた一人のアフロステージ!
	人間は、髪が命です
今週のYAMABA	教訓、何事も控えめに
	観客動員数0
	ボ、ボンバーヘッド……
刺激的絶命拳1	いくわよ!
	覚悟おし!!
	今日のびっくりどっきり!!
刺激的絶命拳2	むしろぉぉー!
	正解!
	ハズレぇー!!!!!
レレレの突き	おきゃひやぇー
	イカせてあげましょう
	シャゲー!
オイッス!	オイッス!
	声が小さぁーい!
	もういっちょう!
もう一丁オイッス!	オイーッスぅ!!!
一撃必殺技準備	ヒゲだろオレヒゲだろ
何が出るかな?	何が出るかな?
槍点遠心乱舞	あたま!
	ヘディング
	100円だー!
ごーいんぐまいうぇい	おいーっす!
	ゴーイングマイウェイ
	今行くわー!
ドア消え時	いってきまーす
	さらば!
	呼ばれて~!
ドア開き時	ただいま
	あれ、ここどこだ
	飛び出て!
メッタ斬り	ひゃははははは!
	愛してるわぁ!
	ほかぁ、しあわせだなぁ
愛	伏せろぉ!
	愛を受け取ってぇ!
	幸せをあなたに
サイクバースト	おとなしくしてなさい!
サイクバーストくらい中	むきー!
よろけ	ぬぅはっ痛烈!

Color Variation

P



K



S



HS



D



START



BAIKEN 梅喧



PROFILE

身長	162cm
血液型	B型
体重	45kg
出身	壊滅前の日本
誕生日	3月5日
アイタイプ	桃色
趣味	酒
大切なもの	徳利
嫌いなもの	狸の置物
CV	須藤 みほ

バトルスタイル
片腕で日本刀を操り、防御からの反撃を主軸とする特殊な技を多く持つ。

石渡コメント
元のイメージと統一が取れているのは、着物という点だけで、まったくのオリジナルな服です。和服のコーディネイトを考えて描いてみたんですが、梅喧にしては珍しく笑顔ですね。ゲームのイメージからはちょっと離れて、「和服の似合う、ちょっとキツめの女」という感じです。特にストーリーとかには、関わっていません。ファッション誌みたいな、奇麗な写真を表現できたらと思ったんですが、どうですか？

Personality

男勝りで生粋の格闘家。頭に血が昇りやすく、喧嘩っ早い。考えることより先に行動を起こすタイプ。自分の主義主張を信じ、意見の対立する者とは、白黒がつくまで争わないと気が済まない。ただし、相手の筋が通っていると判断すれば、それを認める事もできる。

ある目的を達成するため、現在は女である事を捨てている。

Back Story

物心ついて間もなく、梅喧の居た施設は戦火にさらされ、その中で彼女は友人と両親、そして自らの片腕を失った。幼くして絶望の意味を知った彼女は、その記憶を克服する手段として、忘却ではなく「殺意」を選択した。その瞬間から、彼女はこの世に存在するすべてのギアを消し去る事を決意した。胸の内にあるトラウマ、それらすべてを消し去るほどの殺意……それが、梅喧を支えるすべてであった。

Story of XX

日本人施設が襲撃された時、彼女が燃え盛る炎の中で見たものは、肉塊に変わり果てた両親と友人の姿だった。その虐殺はギアによるものであったが、彼女の網膜に強く焼き付いたのは、異形のモノたちに囲まれた一人の男の姿であった。その男は、炎とギアたちに囲まれ、幼い梅喧を静かに見詰めていた。その瞬間、彼女は直感的に感じたのである。「こいつが……倒すべき敵だ」と。

当時の記憶は薄れることなく彼女の中にあり続け、終戦を迎えた今でも、「あの男」を追い続けている。殺意が導くまま、今日も梅喧の旅は続く。

Winning Comment

ソル	ヌルイねぇ、そんな安っぽい炎じゃ魚も焼けやしないよ。
カイ	侃侃諤諤！　ビーチクパーチク！　うっとうしい男だねぇ!!　テメェの幻想を押し付けんじゃないよ！
メイ	ガキだからってナメられたくないんなら、泣き言うんじゃないよ！
ミリア	俺に勝ちたきゃ格好つけないで死にもの狂いになることだね。
アクセル	ったく、チクチクとそんな遠くから……。男なら正面きってきな！
ポチョムキン	凄腕だかなんだか知らねぇが、マトがデカくてやり易かったよ。
チップ	手数が増えれば、それだけ癖が分かりやすくなる。カモだったって言ってんのさ！
エディ	なぁんつったかね……、そう「なるしすと」！　そういうの見ると背中がかゆくなって力がはいんないんだよ！
梅喧	覚悟がたりねぇっ……!!　俺の紛いは外見だけじゃつとまらねぇんだよ!!
ファウスト	こ、この被り物を取らしてもらうぜ……？　テメェが人間かどうか確かめてぇ。
テスタメント	ガタガタ言う前に、そのウザッタイ髪を切ってくるんだねぇ。見ているこっちがイライラするんだよ！
紗夢	武器が無ぇなら防具ぐらい着けるんだな、もっともコイツで斬れないモノは無いけどねぇ。
闇慈	骨のある野郎は嫌いじゃねぇよ。弱かったけどな。
ジョニー	なんだい、喋り過ぎで辞世も吐くことができなくなっちまったか。
ヴェノム	隠れてたって解るぜ、そんな魚みたいな目で敵を圧倒できると思ってんのか？
ディズィー	ちぃっ！　受けたはいいが、刃が欠けちまったぜ。とどめを刺すのは、また今度にしてやらぁ。
スレイヤー	俺のエモノが全部イカレちまった。とんでもねぇ拳だな、名前を聞いとくぜ。
イノ	火遊びが過ぎんだよ……。っつーか言っても無駄っぽい奴が一番苦手なんだよな、あ～ムカついてきた！
ザッパ	なんだい、どっかの闇医者みたいのかと思えば、本物の妖怪なら珍しいもんでもねぇわな。
ブリジット	角を矯めて牛を殺す。勝つことが目的ならテメェの持てる武器を全部使い切れってんだ。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	くっ ちっ つっ
ダメージ1	てぇっ！ けっ っこの！
ダメージ2	くそぉ！ いてぇ！ おあぁ！
攻撃0	は!
攻撃1	どうした ほら！ これなら！
攻撃2	おぉりゃあ！ 馬鹿が！ じゃまだよ！
ガード0	く
ガード1	くらうかよ！ 軽いな…… 遅ぇよ！
ガード2	そんなもんか あまちゃんが！ ちゃんとしろってんだ
死亡0	あいつより強いってのか こんなところで…… チクショウが！
死亡1	情けねえ…… てめえの勝ちだ…… ヤキが回ったぜ……
死亡2	俺が……負ける？ あいつに会うまでは…… うわぁぁあっ
挑発0	やってらんねぇ なんなら鞘でやってやろうか？ タイガイにしろよ
挑発1	ママゴトなら……一人でやんな んーったく興が冷めちまったよ あーぁあ、見てらんないよ
敬意0	あの男よりつよい… 面白くなってきた…！ こいつは掘り出しものだよ
敬意1	あんたのほうが強いな、だが……悪くない こいつぁ、イケるクチだねぇ はっはっは、いいもん持ってんじゃねーか
勝ちA	見当違いか 不甲斐ないねぇ 手間ぁとっちまった
勝ちB	郷土に帰んな 腕が鈍ちまう つまらんモンを斬っちまった
勝ちC	お前じゃ役不足だ 腕慣らしにもならねえ 顛末（さまつ）な試合だぜ
登場A	十六夜うなよ 1分ってところか 手加減は無用だぜ
登場B	へッ、そう焦るなって 俺の剣は見せもんじゃねえぞ 冥土に送ってやるよ
登場C	意気がんじゃないよ……
登場C-2	若造が……！ 小娘が……！ トーヘンボクが…！ 化ケモンが…！ まがいモンが…！ イカれ女が おっさんよぉ え、えーと……
受け身	惜しかったねぇ！ まだまだっ！ 甘いんだよ！
投げ	なめてんじゃないよ！ 死にな…… 邪魔なんだよ！
気絶	目が霞みやがる！ やっちまった……！ 嘘だろ……
カンチョウやられ	あ！（女らしく色っぽく） やっ（女らしく色っぽく） 力が入らねぇ
一撃必殺技準備	はあぁ！ 南無…… 逝っちまいな……！
縛1	終わらせてやるよ！ 覚悟しな！！ ここだ！
縛2	縛！ 血……界……（小声） うざいんだよ
画竜点睛	画竜点睛…… 往生しな…… 念仏を唱えな
連ね三途渡し	天地人 おら！　おら！　オラァ！ 三途を見てきな！
畳替し	畳替し
妖斬扇	妖斬扇
妖刺陣	妖刺陣 させるかよ うかつだな
裂羅	単純だねぇ みえみえなんだよ！ いけると思ったか？
回り込み	何処、見てんだい？ すきだらけだよ！ こっち向きな！
蚊鉤	かかった！ とった おおもの
鉄斬扇	鉄斬扇！ ボっとしてんじゃないよ もらったぜ
サイクバースト	ちんたらやってらんないよ！
サイクバーストくらい中	うざいってんだろ？！
よろけ	裏をかかれたか！

Color Variation



梅喧

JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢



PROFILE

身長	163cm
血液型	B型
体重	不明
出身	中国
誕生日	2月8日
アイタイプ	茶
趣味	料理、観察、研究
大切なもの	厨房、青春、美形男子
嫌いなもの	優柔不断な男、無知無学
CV	小森 まなみ

バトルスタイル
武器を持たないためリーチは短いが、我流で体得した中国拳法による手数の多さと、アクロバティックな動きで相手をほんろうする。

蔵土縁 紗夢

石渡コメント
僕自身が女の子に魅力を感じる瞬間の一つとして、食べ物を食べている時があります。食べ物に直結するキャラとして、紗夢。……安直ないきさつのイラストなのですが、コレがまたうまくいきません。あんまりガッツいていると、単にコミカルな内容になってしまうし、かといってモデルのような娘が上品に何かをほうばっているのも趣旨から外れてしまうし……。描き直しの多かったイラストなのですが、最終的にキャラの注意が食べ物ではなくカメラ目線にいってしまい、反省。

PERSONALITY

勝気で負けん気が強いじゃじゃ馬。優柔不断な軟弱者が嫌いだが、自分に対しては非常に甘い自己中心的な性格。持論にはかたくなで、美観にうるさい(ビジュアル系の美男子には非常に弱い)。

と、一見理想論先行派のように思える性格だが、実は風刺した視点から自他を冷静に観察できる超現実主義者である。拳法を体得しているのも、現実を見つめた上で、自分だけを信じた結果である。

BACK STORY

中国で一、二を争う大飯店「妃悠膺」と「華堅」。それぞれ、味には大変な評判があったが、その本質はまるで違うものであった。「妃悠膺」の方針は、いかに愛情をもって調理し、食べる人に幸せを与えるか、というもの。一方の「華堅」は、金に糸目を付けず、いかに良質な素材で美味な料理を提供するか、というものであった。両者はお互いに水と油の如く反発しあっていたが、いずれも料理人なら誰もが憧れる、料理の名門だった。

紗夢もまた、この二大勢力が台頭する料理界に名を残さんと、日々修行に明け暮れる見習い料理人であった。

STORY OF XX

「妃悠膺」と「華堅」。すべての料理人が、その肩書き欲しさに精進を重ねるこの時代にあって、紗夢はどちらの名前にも興味を抱いていなかった。彼女にとっては、両店の掲げるポリシーなどまったくナンセンス。「誰にとっても美味しい料理を作る」事こそが大切であって、料理の作られる過程や食材へのこだわりは、足かせとしか思えなかったのだ。

その持論を証明するため、自分の店の開店資金として目を付けた「懸賞金」。その渦中にあるギアの少女を巡る事件に乗じ、紗夢は「ギアは自分が粉々に吹っ飛ばした」事にして、ちゃっかり賞金を手に入れる。こうして彼女は、念願の店を手に入れたのだった。

WINNING COMMENT

ソル	技は単純なのに迫力に圧倒されそうになたヨ。アブナカタァ……。
カイ	ぅう……、まだシビレて動けないアル。どこかに肩を貸してくれる優しいオトコはいないアルカ?(ちらっ)
メイ	アイヤー、こんなガキンチョも参加してるのカ。分相応をわきまえるヨロシ。
ミリア	拳の力を集束させるのは発声が一番アルヨ。もっと叫んだらどうカ?
アクセル	単純……。武器が長ければそれだけ狙いが不確かネ。簡単にフトコロ潜れたヨ。
ポチョムキン	筋肉付きすぎ。無駄肉。頭も筋肉カ? ニブニブポヨンアル。
チップ	この戦力差が解らないカ? 無様を通り越して哀れネ。
エディ	ハッタリの能力に頼る小心者ネ。情けないオトコ。
梅喧	返し技ばかり、つまんないネ。なんか老けてるし。
ファウスト	ち、地球外生命体アルヨ!!! 今のうちに退散が吉ネ!
テスタメント	アイヤー! 大丈夫アルか? か、顔は殴ってないヨ、顔は。
紗夢	天はアタシに二物以上与えたヨ。全部真似できるカ?
闇慈	熱血馬鹿の汗臭いオトコは嫌いヨ。舞とかナントカいっても美しくないネ。
ジョニー	もう見切たヨ。その早い攻撃、何度やってもアタシに当らないヨ。試すカ?
ヴェノム	アナタ馬鹿カ? それ、遊び道具アルヨ。それと、ボールは石投げてるのと一緒ね、卑怯アル。
ディズィー	ちょっとは元気なたようネ! 店のお礼も兼ねてランチおごるヨ!
スレイヤー	体、硬いヨ。洋食ばかりだと栄養かたよるネ。コテコテ最悪。
イノ	俗楽は聴かないアル。うるさいだけネ。あと老けてるネ。ダメダメネ。
ザッパ	ま、また地球外生命体アルヨ!! ……こうして見ると、わりと美形アルネ。どうして自分から台無しにするカ。なんとももったいないことアルヨ
ブリジット	は! この匂い! アナタ男の子ね!?! 5年たったらまた来るヨロシ!!

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あ
	わっ
	つぅ
ダメージ1	あう
	ううっ
	アイやぁー
ダメージ2	痛いアル!
	きゃあ!
	ひっどーい
攻撃0	やっ
	はっ!
攻撃1	ハイッ!
	ほう!
	好!(はお!)
攻撃2	ほあぁ!
	あたぁ!
	ここっ!
ガード0	くっ
ガード1	なにそれ
	軽い……!
	当たらないよ?
ガード2	全然遅い
	効かないアル!
	単純すぎるネ
死亡0	く、悔しい……(涙声)
	こんな所で……
	負けた……? 私が……
死亡1	きゃぁぁあー
	手加減しらない人ネ!
	みんなのバイト代が……
挑発0	ほぉおぉあ……
	情けない……
	失せろ……
挑発1	大した事ないアル
	くだらない……!
	単調な攻めネ
挑発2	巨星墜つ……アルよ
	せめて奥義で葬る……アル
	効かん、効かんアル
敬意0	ふーん……
	フ〜ン……
	むぅ〜
敬意1	少しはやるアルね
	いい連携アルね
	すごい技アルね
勝ちA	おかわりはいかが?
	皿洗い決定アル!
	朝飯前アルね♪
勝ちB	ちょっと……やりすぎたアルね
	生きてるアルか?
	弱い……アルね

ボイス名	ボイス
登場A	ささっ、たんと召し上がれ、あたしの拳をね!
	ささっ、たんと召し上がれ、激痛でよければね!
登場B	はあー!!
	蔵土縁紗夢、只今参上アル
	ちゃっちゃと終わらせるよ!
登場対カイ	ウチの店、男店員足りない
	あなたボウイやるヨロシ
受身	無駄アル!
	危ないアル!
	つ、強い……!
ダストアタック	スキあり!
	時間差アル!
	吹っ飛ぶよろし!
気絶	あうっアル
	目が回るアル……
	立てないアル……
カンチョウやられ	きゃっ!
	あっそこは……!!
	乙女の純情が……
前のめりダウン	あややや!
一撃必殺技準備	終わりよ……!
	お見舞いしてあげる
	恨まないでね
我os愕	天!上!天!下!唯!我!独!尊!
覚醒技発動	臨界突破……!
	もらった……
	私の勝ちアル……
兆脚鳳凰昇 1	行くよ!
	大きいのいくアルよ!
	一点集中……!
兆脚鳳凰昇 2	兆脚……!
	鳳凰昇!!
	兆脚……!
龍刃	フォワッチャー!
逆鱗	ほぉう
	ほわぁ!
爆蹴	ここアル!
回り込み	見える…!
	遅い…!
	残念♪
百歩神掌	百歩神掌!
千里神掌	千里神掌!
朝凪の呼吸	ハァ!!
投げ	おほほほほっ
激・砕神掌	激……砕神掌!!
	行って……らっしゃ〜い!!
サイクバースト	じゃんじゃんいくヨ!
サイクバーストくらい中	もう怒った(おこた)アル!
よろけ	あいややややや!

蔵土縁 紗夢

COLOR VARIATION

P

K

S

HS

D

START


JOHNNY ジョニー



PROFILE

身長	184cm
血液型	O型
体重	72kg
出身	アメリカ
誕生日	10月24日
アイタイプ	青
趣味	いい女を探すこと
大切なもの	秘蔵のギターコレクション
嫌いなもの	洒落の分からない奴
CV	若本 規夫

バトルスタイル
敵の間合いの外から、瞬時に攻撃を仕掛けられる居合い切りの達人。

ジョニー

石渡コメント
ジョニーは今までのものって、落ち着いた絵が多いんです。今回も初めは、甲板の上でカモメが飛んで、爽やかな笑顔で……みたいな絵を描いていたんですけど、攻撃的な魅力が足りないかなと思って、急きょ戦っている絵に変えてみました。ロングコートをまといながら、戦って動いているところはカッコいいんだけど、そのワンシーンを捉えた時に、一番カッコいいシーンを表現できればいいなと思って描きました。

Personality

おちゃらけた性格で、死語を好み、女性には特に目が無い。普段から飄々とした感じで信頼の置けそうに無いタイプだが、それは彼なりのダンディズムの一環であって、実はかなりの切れ者。知識、経験に裏付けされた、深い人間性を持っている。また、どんな窮地に立たされても、決して取り乱さずに軽いジョークを飛ばす余裕もある。

Back Story

ジョニーに唯一の愛を与えてくれた父がギアに殺されたのは、彼が13歳の時だった。戦災孤児となったジョニーは、愛を失う恐怖から孤独の殻に閉じこもったままの毎日を送る事になる。

しかし、戦災により同じ境遇に立たされた孤児は、ジョニーだけではなかった。そして、彼らはジョニーのように一人で生きていけるほど強くはなかった。それを知ったジョニーは、「父のように人に情を与えられる人間になりたい」と強く決意する。そして、彼は快賊への道を歩み始めるのであった。

誰にも語られない、一人の男の過去である。

Story of XX

ジョニーにとっては、人であろうが動物であろうが、孤独に疲れてる命を救う事こそが使命であった。例えそれがギアであっても、だ。そして、今回の情報にあった「人に害を成すことの無いギア」こそは、彼の救いを待っている者かもしれない……。

ジョニーは「悪魔の棲む地」へと飛行艇を向け、その地でソルとの戦闘に敗れたディズィーに出会う。異形ゆえに孤独を強いられた少女に、ジョニーは手を差し伸べ、快賊団に迎え入れるのだった。

Winning Comment

ソル	こいつが本物の「居合い」ってやつよ、勉強になったかい?
カイ	ナカナカのハンサムボーイだが、その程度じゃ世界では二番目だな。
メイ	なぁんでオマエさんがこんなトコにいんの? 留守中の船を任せといたろ?
ミリア	あ~、我が「ジェリーフィッシュ快賊団」では随時、女性クルーを受け付けている。そこんとこヨロシク。
アクセル	ん~、グゥレイトなリーチだ! が、その棒切れが俺に届くまでに10回は抜刀できるんだなぁ。
ポチョムキン	まずはエチケットだ……、滝壷のような汗が飛び散らないように上着を着てくれないか。
チップ	スピードどうこうと自慢するのは構わんが、それを凌いでしまうジーニアスな俺をどうやって称えてくれるのかな?
エディ	居合の神髄とは心を捉え、それを射抜く心眼の境地。まやかしの攻撃で俺を惑わすことはできん。
梅喧	グラマラスなレェイデーにはそれだけで俺の腕に抱かれる権利がある。さあ!
ファウスト	クッ、もう少しでコミニケーションがとれるかと思ったが、さすがにデンジャラスな試みだったか……。
テスタメント	何人たりとも、この俺から女を遠ざける存在は認めない。
紗夢	男を誘うは危険な火遊び、コケティッシュなコスチュームが君を罪人にしているのさぁ。
闇慈	エキセントリックにキマったぜ……。この俺の天才的なワルツテクニックで付き合ったんだ、感謝してくれよ?
ジョニー	一流の鑑定士にも見破れないイミテーションがあるとは聞くが……、この奇跡的セクシーフォルムを真似るとは無謀だったな。
ヴェノム	戦場でドレスアップは当然のマナーだ。だがチリー一つ被らない余裕がなければ真の身だしなみとは言えんなぁ。
ディズィー	だいぶ力をセーブできるようになったようだな。まぁ、それはさておきだ、晩メシは俺の分も用意してちょうだいよ?
スレイヤー	全人類の半分に必要とされる俺様はすこぶるビジーだ。余興のつもりなら、次は金を取るぜ?
イノ	課題はアンサンブルだ。その気があるなら俺がクレフになってやる。
ザッパ	悲しまないでくれレディ。さ、その涙を……拭えねぇ! よし、じゃあ俺様の胸の中で好きなだけ……抱けねぇっ!
ブリジット	何故か俺様は非常に不愉快だ。布石のつもりなんだろうが、自分から武器を離して勝てるほど、居合いは甘くないぞ。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	つ くっ う
ダメージ1	なにっ ぅう くぅお
ダメージ2	おぉあ! ぐはぁ! ぐぼぉぁ!
攻撃0	フッ! シュッ! フッ!
攻撃1	ふん…… はあ! てぇあ!
攻撃2	もらった…… そこか……? 遅い
ガード0	む
ガード1	やるじゃない どうした……? それで終わり?
ガード2	おぉっとぉ! そのへんにしときな…… あぶねぇあぶねぇ
死亡0	おおぉあああ! アンビリーバブルだぜ…… 派手にやられちまったぜ
死亡1	未練だぜ…… ちょっと手を抜き過ぎたか おまえ本気でやったろ……
挑発0	へーイ! マナーが悪いんじゃないの? かかってきな?
挑発1	パーっといこうぜ? もっと派手にいこうぜ? 野暮な真似しやがって
敬意0	アンタなかなか……
敬意1	グッドだぜ…… キマってるぜ ロマンチックだぜ…… ブラヴォーだぜ…… エキセントリックだぜ……
勝ちA	ノリが悪かったな 諦めが肝心だぜ? そのへんにしときな…
勝ちB	ハッピーエンドの条件は? ハンサムが勝つことさ センスが違うんだなぁ……センスが 俺を本気にさせたのは……ミステイクだったな

ボイス名	ボイス
登場A	エレガントに決めるぜ……? スマートに終わらせるか…… まばたきするヒマは無いぜ……
登場B	ヒーローの条件は? 最後に立っている事だ カーテンコールは受け付けないぜ? 先に言っておくが、俺はパーフェクトだぜ?
登場対メイ	勝負にプライベートを…… 持ち込むもんじゃないぜ お、お前汚ねぇぞ!
登場対テスタメント	そうだな、酒でも付き合ってもらおうか 未練か? 心配しなさんな 気になるなら遊びに来るがいいさ
登場対ディズィー	どこで覚えたんだ? そんな言葉 アイツは! メーイ
投げ	とっとときな! ほらよ! 油断したな
気絶	な、なんか見えるぞ…… 足にきちまった…… やつは……どこ……だ?
カンチョウやられ	ふぅおお! 俺はノーマルだぁっは! イカスぅ!
一撃必殺技準備	チェック・メイトだ 何度も拝めるモンじゃないぜ? 伝家の宝刀だ……
ジョーカートリック	ジョーカーを引いちまったな…… THE END! 星を見てきな
「それが俺の名だ」1	デンジャーにいくぜ? ロイヤルな夢を見せてやる マーベラスにトキメクぜ?
「それが俺の名だ」2	それが俺の名だ…… その目に刻み込め パーフェクトだ……
ミストファイナー上段	いい的だぜ
ミストファイナー中段	ミスト・ファイナァー!
ミストファイナー下段	足元注意だ
レバー入れK	飛びな! ザ・ドリルデンジャー! はぁああああああ!
バッカスサイ	真髄を見せてやる…… ミステリアスに決めるぜ! 少し面白くするか…
燕穿牙	燕穿牙(えんせんが)!
サイクバースト	アグレッシブが信条でな
サイクバーストくらい中	シリアスにいくぜ?!
よろけ	クリティカルじゃない!?

Color Variation



ジョニー

AXL LOW アクセル=ロウ



PROFILE

身長	179cm
血液型	B型
体重	78kg
出身	イギリス
誕生日	12月25日
アイタイプ	青
趣味	ビリヤード
大切なもの	昔の時代にいる彼女(めぐみ)
嫌いなもの	説教
CV	難波圭一

バトルスタイル
武器のリーチの長さを活かして距離を取り、鎖鎌を使った変則的な攻撃を得意とするトリッキータイプ。

アクセル=ロウ

石渡コメント
郊外で旅支度……というか、たたずんでいるんですけれども。アクセルは、もともとイギリス人でオシャレ好きなんで、女の子のキャラクターと同様に一枚の写真としてきれいに成立するものを目指して描いてみました。

PERSONALITY

典型的な楽天家で、物事をあまり深刻に考えず、アバウトに解決してしまうが、あらゆる事を冷静に観察、分析できる才覚も持っている。ただ、自分のライフスタイルに合わないので、真面目に生きようとはしないだけなのだ。

好色だが、人情には人一倍厚い。それゆえか「死」の存在を激しく嫌い、どんな悪党に対しても「命を奪う」制裁は、決してすることがない。

BACK STORY

アクセルは20世紀の人間である。

スラム街に生まれた彼は、彼自身が持つ超人的な運動神経を武器に、わずか半年で敵味方ともに一人の死者を出す事なく、街をギャングの支配から解放した。だが、その直後……。彼は見えざる力に誘われ、150年後の世界へとタイムスリップしてしまった。それ以来、時空放浪の旅を余儀なくされている。

WINNING COMMENT

ソル	どうよダンナ、俺様腕上げたっしょ?
カイ	まぁまぁ、堅いこと言うなって。これも人助けだと思って、そこを通してくんないかな?
メイ	あちゃー、ちょっとやりすぎたかな。メンゴ。
ミリア	女はブロンドに限るって考えも改めるぜ……。
アクセル	違う、違ぁーウ! そうじゃなくて、こう! 俺様のチャームポイントはこの100万ドルの笑顔に集約されてるのよ?
ポチョムキン	アンタの先祖はどうも俺たちとは違うと思うんだが、機会があったらそのルーツを探ってみるよ。
チップ	OK、OK! アンタはハヤかったが俺のは長かった。どうよ、勝負は見えてたんじゃないの? ナァ〜んちって!
エディ	あのさ、アンタ本当は見えてんだろ?
梅喧	ドレスもチャイナも悪くないんだが、和服ってヤツはなんつぅかこう、色っぽいね。
ファウスト	なんかさぁ、心臓に悪いんだよ……。頼むからもう起き上がんないでくれるかな。
テスタメント	まぁったく、後ろから前からと! 自慢のリーチが役にたちゃしねぇ。
紗夢	俺の疑問は二つ。この時代の女の子はなんでこんなに強いのかってこと、もう一つ、君はホントに料理人か?
闇慈	アンタのそのダンスならどこに行っても食っていけるぜ。だが踊るステージは選んだほうがいい
ジョニー	弾丸をも射抜く銀光の一閃! まるで映画だねぇ、ま、役者が違ったけどな、ニヒヒ。
ヴェノム	アンタさ、見えてはいけないモノが見えるクチだろ?
ディズィー	女の子とコミュニケーションのはずだったんだけどな……。なんかそこらじゅう打撲してるんだけど。
スレイヤー	エスコートってのは女性を守る男のことよ? つまり俺様の辞書にはそこにアクセル=ロウって書いてあるのさ。てなわけで、奥さん紹介して?
イノ	待った! やっぱどっかで見た胸……いやいや顔だな。おかしいな、こんな美しい太もも……あいやや! 顔を忘れるなんて。
ザッパ	なんつーか痛ましいっつーか、忌まわしいっつーか。こんなのに負けたらさすがに泣くしかないな。
ブリジット	ニヒッヒ、遊びに関して俺様を出し抜こうなんざ10年早いのよ! それ、貸してみ? こうやってやるんだぜ……あたっ!

STORY OF XX

前大会において、結局もとの時代に戻れなかったアクセルは、さらに他の時代をさ迷うことになった。

そして一年後、彼は再び今回の舞台へと舞い戻ってきたのである(ただし、彼自身はあらゆる時代を経て、3年の時間を経験している)。

いたずらに放浪を続けていた彼であったが、何も手掛かりをつかめなかったわけではなかった。自分の行く時代の先々に現れる、自分と同じ時間移動の体質を持つ男……。「あの男」と呼ばれるその人物を追い続ける事で、もとの時代に帰れる手段を得られるのではないか。

アクセルは、賞金首のギアをめぐる今回の話に「あの男」の匂いを嗅ぎ付け、走り出したのである。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う か! こぉお
ダメージ1	ぐあ ごわっ だあぁ
ダメージ2	OUCH! んなあ! だあぁ!
攻撃0	はんっ てえ! ひゅう!
攻撃1	へい! ヤッハァ けぇあ!
攻撃2	ヒャッホー! くらいな! あらよ!
ガード0	いぎっ! ほ ふ
ガード1	いいねぇ カモン ヘイ!
ガード2	軽いんだよねぇ 遊んでんのかい? 駄目だこりゃ!
死亡0	うあああああ! 強ェなぁ、おい…… カンベンしてよ……
死亡1	あっちゃ〜! 俺ってこんなモン? んげぇえ〜!!
死亡2	やられちまったよ……おい あれ……終わり? なぁんで勝てんかなあ
挑発1	ビシッ! と、いこうぜ! そりゃー、ないだろ チキン!
挑発2	そらよ あまーい! お、お見通しさ
敬意0	It's cool いい線イッてるよ よ、伊達男
敬意1	かぁなわねぇな やあ〜るじゃん かっこいいなぁ、アンタ
勝ちA	お呼びじゃないねェ 立つんじゃねえよ ヤメときゃよかったのに
勝ちB	ちょろいもんだね! クールに決めたろ? さっすが俺様
勝ちC	にっひっひっ! にゃははは、 メンゴメンゴ、
勝ちD	アンタ弱いねぇ お・や・す・み♪ ゆっくり寝てな
登場A	派手にいきますか! 手加減してくれよ 楽しくやろうぜ
登場B	腕が鳴るぜぇっ! ここは、俺様のステージだぜ! ちょっとだけ本気出しちゃうぜぇ?
登場対ソル	旦那! 久し振りだねぇ。元気してた? 見逃してくんないかなぁ? あのCDあるんだけど この写真見て。旦那の子供時代
登場イノ	おかしいな、あんたの顔……よく見るんだよな あらっ、あんたの髪好きだよ ちょっとまってえ、あんたの胸……たまらん
受け身	余裕! どこ、見てんだよ! こっちだぜぇー
投げ	よっと! 寝てな! 重いな……アンタ
ダストアタック	セイヤー! 飛ばすぜぇー!? 後ろ飛び!
気絶	やっべ〜…… ここはどこ……? 俺……飛べてる?
カンチョウやられ	そこぉおっ! あぁあん! クセになる?
前のめりダウン	おろ!? あらぁらぁら! 地面がなぁい!?
鎌閃撃	ノリノリだぜ! しっかり防ぎなよ!? こいつで決めるぜ!?
一撃必殺技準備	のってきたぜ はぁー!! 見てやがれ!
鎌閃奥義・轟髪	HEY!! GoodLuck!! HAVE A NICEDAY!
百重鎌焼	いくぜ秘密兵器だ 見えてんだよ 燃えちまえ!
鎌閃撃	はあぁあ! そらよ! くらいな!
羅鐘旋	羅鐘旋…… 天国へご招待だぁ…… 気分はどうだい?
弁天刈り	じぇああ!! 落ちろ! あまーい!
アクセル・ボンバー	アクセルボンバー! ドッカーン! キマッター!
天放石	残念だったなあ! イイ感じだろ? お見通しさぁ
裏囲め	いただき! どこ見てんのさぁ! カリアゲ決定!
レバー入れP、S、HS	ホウッ! イェー! ヒョウ!
白波の焔	ガックリきたろ? 白波の焔!! 冷や汗出てるぜ? 暖まりな! 注意一秒怪我一生、勉強になったろ
サイクバースト	がんがんいっちゃうよ!? もう止まんない! 好きにして!
サイクバーストくらい中	痛いっつぅの! ああそこもっとそこあーいーあーい 舌かんじゃったぞ
よろけ	足元だの視界だのあぁぁあ! 星がきれーい あっオレがいっぱいいる

COLOR VARIATION



アクセル=ロウ

ANJI MITO

御津 闇慈



石渡コメント
闇慈の私生活って、なかなか浮かばなかったんですよ、僕の中で。普段から、あんな恰好しているのかなぁとか（笑）。こうして考えてみると、闇慈的なところというのがなかなか無くて、私生活の一面を描こうとすると、他のキャラとかぶってしまったりするので、今回は彼にも暴れてもらいました。

PROFILE

身長	183cm
血液型	B型
体重	68kg
出身	壊滅前の日本
誕生日	1月1日
アイタイプ	黒
趣味	体を激しく動かすスポーツ、旅
大切なもの	信念、自由
嫌いなもの	天邪鬼、屁理屈
CV	五十嵐 亨

バトルスタイル
扇子を武器とした、舞うかのような華麗な身のこなしで、相手の技を流し、利用する返し技を得意とする。

Personality

格闘スタイルこそ「舞」を機軸にした華麗なる技で構成されているが、本人は理屈より直感に従って行動する熱血漢タイプ。直情的で後先を考えない行動が目立つが、楽天家のそれとは異なり、闇慈は単に思慮が足りないだけである。特別に正義感を振りかざしたりはしないが、曲がったことや納得いかないことに関しては、彼なりの反発の感情をあらわにする。

Back Story

御津 闇慈は、滅びし日本人の血を純粋に受け継ぐ者であった。この時代の日本人は存在そのものが貴重であり、世界的な保護を強いられていた。つまり、一般の人間としての扱いは受けられないのである。現存する数少ない「日本人」には、その体制を受け入れる者と拒絶する者がおり、闇慈は後者であった。彼は、身の保全よりも現状の自由を得たかったのだ。

Story of XX

数十年前、日本は異形の侵略者たちにより壊滅に追い込まれた。その侵略者たちは、たった一人の「ある男」により生み出されたと言われている。闇慈は、日本壊滅の元凶ともいえる「あの男」の手掛かりを追って旅を続けていた。しかし、その動機は憎しみを持って復讐を果たすためではない。彼なりに「あの男」を追う目的があったのだ。自らの人種を偽り、闇慈は今日も旅を続けていく。その先にあるものは、無明の闇に包まれた明日だけであった。

Winning Comment

ソル	痛ぇか？　意識があんならそれだけ俺様が苦戦したってことよ。
カイ	姓は御津、名は闇慈！　雅号を「赫赫」!!　俺の礼節なんてこんなもんだが。ま、勘弁してくれ。
メイ	裸が気になる？　いや、これで「攻撃食らうと痛ぇ」ってのがあるから必死でよけられるのさ!
ミリア	佳人薄命。難しく考え過ぎると良いこと無いぜ？
アクセル	ヌッガァ～!!!　腹立つわその武器!　なんかスゲーおちょくられた感じ。
ポチョムキン	柔よく剛を制す、……ちょっと違うが、まぁとにかく俺は凄ぇ!
チップ	お前の攻撃は軽すぎんだよ、左団扇でことがすんじまった。
エディ	自分自身を鍛えねぇから才能が枯れるんだよ!
梅喧	臥薪嘗胆の心意気や良し!　んだが……良い女が台無しだぜ？　笑って得られる幸もあるってことよ。
ファウスト	いや、オマエほら、危機感とか無いの？　自分に。
テスタメント	戦いってのはなぁ、努力と根性、熱血の男気ってのがここぞを決めるんだよ!
紗夢	スマン!　見えちまった!!　こうなった以上は俺が責任をとってだなぁ……え？　お呼びじゃない……？
闇慈	モノマネする奴ってのは凄ぇ観察力なんだってなぁ？　俺がどんなお仕置きを考えてるか言ってみ？
ジョニー	闘いは常に真剣勝負!　オチャラケっからそんなザマになんだよ!
ヴェノム	っか～!　アンタらそんなもんまで武器にしちまうのか？　世界は広いねぇ、って俺もアレか？
ディズィー	ちょっとした学術的興味ってやつだったんだが……、こいつは粋じゃねぇや。大の大人が寄ってたかるのは益体もねぇ。
スレイヤー	紳士たるものハンケチを血で汚したとあっちゃ色々とアレだろ？　茶でもすすってろってことよ!
イノ	囃子ならちったぁ心得てんだが、ウマがあわねぇのはしょうがねぇ。だが意地の張り合いじゃ俺は負けねぇ!
ザッパ	天地四方を浄め、清風を呼び込む舞の力よ!　邪霊、悪霊まとめて往生!(……まだこっち見てるよ～、勘弁してくれよ～)
ブリジット	前芸としてはそこそこ、だが当芸の前にはせいぜい門付けってとこだな。お互い精進しようや。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	なっ!
	く
	う
ダメージ1	くお
	てめぇ!
	かはっ
ダメージ2	痛え!
	うわあ
	ごわぁあ!
攻撃0	よっ
	はっ
	ほ
攻撃1	ハイ!
	おぉりゃ!
	せい!
攻撃2	おらよ!
	とっときな!
	でぇりゃあ!
ガード0	く
ガード1	なっちゃいねーよ
	ちいっ!
	おいおい、
ガード2	脇を締めな!
	踏み込みが足りねぇ!
	見込みねえな
死亡0	こんちくしょー
	うおぁあああああ!
	何だとぉぉおっ!
死亡1	世界は広いぜ……
	ドジったぜ……!
	次は本気を出してやるぅ!
挑発0	やる気がねぇなら帰えんな!
	なめてんのか……？
	度胸が足りねぇ
挑発1	セコイ真似すんなよな……
	降参ならそう言えっての!
	しまいにゃキレるぜ……!
挑発(扇子)	退屈だぜ
敬意0	いや～はは
	たぁはは……
	いやいやいや
敬意1	一本取られたぜ
	かないませんなぁ
	こいつぁ驚きだ
勝ちA	天地に無双の舞だ
	義慣をして我に及ばず……
	いつでも相手になってやんぜ？

ボイス名	ボイス
勝ちB	成敗!
	未熟!
	笑止!
登場A	始めっからトバシてくぜ？
	手抜きすんなよ？
	待たせたなあ
登場B	言い訳でも考えときな
	何発俺に当たるかな……？
	常勝不敗がモットーでね……
投げ	ちょろちょろしてんじゃねえ!
ダストアタック	夢桜!
	ほらよ!
	飛んじまいな!
気絶	ち、ちょっとまて……
	ま、まだやれるぞ……
	か、かかってこいオラ……!
カンチョウやられ	臨死体験!
	初体験!!!
	次世代攻撃？
一撃必殺技準備	はぁぁあっ!
	やるしかねぇっ!!
	トドメといくぜ!!
絶	絶!!
一誠奥義「彩」1	おぉし!　大技いくぜ!
	アレをだすかぁ!
	奥の手発動!
一誠奥義「彩」2	一誠奥技「彩……」
迅刃	迅!(じん)
疾	疾!(しつ)
陰	陰!(おん)
紅	紅!(こう)
風神	風塵!(ふうじん)
「風神」派生技	凪葉!(なぎは)
	失礼するぜ!
	お留守だぜ!？
針・弐式	針!(しん)
天神脚	天神脚!
花鳥風月	花鳥風月
	礼賛(らいさん)無用
	いいもん見れたろ？
サイクバースト	男を見せるぜ!
サイクバーストくらい中	血管切れたぜ!
よろけ	こら、ちょっと、ほら!
未使用	秘技「一人神輿」
未使用	ほうけてんじゃねえぞ

Color Variation

P



K



S



HS



D



START



御津 闇慈

VENOM

ヴェノム



PROFILE

身長	179cm
血液型	A型
体重	66kg
出身	アサシン(イギリス)
誕生日	孤児なので不明
アイタイプ	青
趣味	読書、チェス
大切なもの	ザトー、思いやり
嫌いなもの	血、ザトーに仇なす者
CV	八重田 幹雄

バトルスタイル

ビリヤードを戦術に取り込み、変則的な飛び道具を主力とする。

石渡コメント

最後まで悩んだ彼の心象です。彼自身心弱い人間ではないので、心の支柱と共に正体を見失ってしまう事はありません。絵的な細かい説明は避けさせていただきますが、目標も目的も失った人間が未練ある過去を、決別ではなく糧としてとらえ、新たなる道へと続く指針を見据えたことを表したイラストです。実はもっと激しく抽象画のように描きたかったのですが、手持ちの画材と自らの表現力不足のためにあきらめました。言い訳です。

PERSONALITY

暗殺者という立場ではあるが、穏やかで隠し事のできない性格。幼いころから感情を発露できない環境で育ったため、人生に特別な目的意識を持たず、ただ「生きている」という意識だけを継続させようとしている。しかしそれは、自分の存在意義を無意識に求めているためである。概念的ではなく、直感的に殺人を嫌っているため、任務以外の殺生には心苦しさを覚えている。

BACK STORY

幼くして孤児となったヴェノムは、アサシン組織に拾われ、その一員となる。しかし、彼の繊細な内面は暗殺者としての才能を開花させず、自らの価値を見出せぬままに月日は流れていった。やがて、組織は「役たたず」としてヴェノムを処分する事を決定する。そこで彼に手を差し伸べたのが、組織の新たなる首領となったザトーであった。初めて自分を必要とし、価値を認めてくれたザトー。その瞬間から、ヴェノムはザトーへの揺るがぬ忠誠を誓ったのである。

WINNING COMMENT

ソル	余力があるのは解っているが、まだ闘うつもりなら覚悟したほうがいい。今の私に隙はないぞ。
カイ	仮にも先陣に構える立場とて、公職に殉ずることが君の望みではあるまい?
メイ	白面を悔やむことはない。
ミリア	あの方は君を慕っていた……。何故裏切ったのだ……。
アクセル	長さには自身があったんだが、私の上をいくとはな。
ポチョムキン	唯一でも絶対的に信頼できるものは武器になる……か。学ばせてもらったよ。
チップ	スピードは君に一日の長がある。特技に邁進すれば弱点もカバーできるはずだ。
エディ	ザトー様、必ずお助けいたします!　しかしこれは根が深い……。
梅喧	「斬る」ことを目的とすれば、日本刀に勝る武器は無いはず。どうやらその刀は腰が伸びていたようだな。
ファウスト	組織の専属医は世界でもよりすぐりの者だ、病に立ち向かう勇気があるのなら紹介しよう。
テスタメント	これほど大量の法力を一度に放出できるとは……。根本的に我々とは造りが違うらしい。
紗夢	組織にも素手を使った戦士は居るが、破壊力を上昇させられる者は見たことがない。
闇慈	解釈の仕方一つでどんな手段も攻撃に転ずる、私の研究課題でもある。
ジョニー	何故踏みとどまったのだ?　あそこで振り切っていれば君が勝っていたはずだ……。
ヴェノム	私の真似は構わんが、魂を蝕まれるぞ。止めたほうがいい……。
ディズィー	信じがたい戦闘能力だ……。たゆまぬ鞘があるのなら、納まっていた方がいいのかもしれないな。
スレイヤー	組織はザトー様のものだ。たとえあなたでも譲れはしない。
イノ	童蒙を装い虫の羽をむしるか、仕掛けが分かれば攻略は難しくない。
ザッパ	相手を誤ったな。恨みを買うのは稼業の内だ。今更怨霊ごときには驚かない。
ブリジット	君の技は完璧だったが、全て見えていた。ヨーヨーでは必殺に一息足りぬことを知り、私は今のスタイルを確立したのだからな。

STORY OF XX

次元牢から解放されたザトーのその後の消息を知る者はいなかった。少なくとも、次元牢に再び投獄されたという記録は無いが、その生死すら分からない状態だった。組織ではザトーの死亡説を唱える者、または首領の立場を捨てて逃亡した、などのウワサが広まっていたが、長年ザトーの片腕を務めてきたヴェノムは、それらはすべて憶測にしか過ぎないと、信じようとしなかった。

そんな折、ヴェノムの元へ舞い込んで来たのは、ザトーと思われる人物の目撃情報であった。事の真偽を確認するため、一人赴いた捜索行の果て、彼はザトーの死を知る事となる。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	むっ!
	む
ダメージ1	んん!
	くはっ
	うお!
ダメージ2	かっはぁあっ!
	ぐぉあ!
	うおあ
攻撃1	ふ
	はっ
	はぁ
攻撃2	ふん
	はぁ!
	てぁ
ガード0	ぬ
ガード1	まだだな……
	軽い
	浅はかな
ガード2	ぬるいな
	それで終わりか
	読めているぞ
死亡0	これまでかぁあっ!
	うああ……
	不覚……!
死亡1	ザトー様……
	私が未熟なばかりに!
	ここが墓場になるとは……
死亡2	手も足も出んとは……!
	あきらめるわけには……
	私も参ります……
挑発0	キュー無しでも?
	まるで相手にならんな……
	きみは退屈だ
挑発1	幼稚な技だな……
	それが君の戦法なのか……
	お茶の時間にしたいのだが
敬意0	これほどとは……
	驚いたな……
	並の腕ではないな……
登場対エディ	愚弄してくれたな……
	たとえムクロだけでも
	返してもらうぞ!!

ボイス名	ボイス
勝ちA	ゲームセットだ……
	9ボールゲットだ……
	一度のチョークで十分だったな
勝ちB	はああああ……
登場A	ブレイクだ……
	君に用はないのだが……
	そこを退いてくれないか……
登場B	始めるか
	肩慣らしになるか……
	やむをえんか……
受身	こちらの番だな
投げ	すまんな
ダストアタック	ゆくぞ……?
気絶	く、気配が読めん!
カンチョウやられ	んぅおおあ!?
	ふほおぉぉ??
	あの方意外に……!
一撃必殺技準備	おぉあぁぁぁあっ!
	深紫のレクイエムを……
ディムボッガー	ディムボッガー!!
ダークエンジェル1	覚悟を決めろ……
	時間を取らせたな……
	覚悟を決めろ……
ダークエンジェル2	ダークエンジェル!!
	貫けぇ!!
	ダークエンジェル!!
スティンガーエイム	SHOT!
カーカスライド	カーカスライド!!
	マッセ……!!
ダブルヘッドモービット	ダブルヘッドモービッド!!
瞬間移動	見誤ったな……!
	そこではない……!
レッドヘイル	レッドヘイル!
バックステップ	ふっ
	甘い
	外れだ
デュービスカーブ	デュービスカーブ!
	死角をとったぞ!
	次が読めるか?
サイクバースト	無駄な時間ははぶこうか
サイクバーストくらい中	ファールをおかしたな
よろけ	く、この威力……!
未使用	良い子のみんなはTVから1m以上
	離れて見るように、な!

COLOR VARIATION

P

K

S

HS

D

START


ヴェノム

TESTAMENT
テスタメント



PROFILE

身長	185cm
血液型	解析不能
体重	73kg
出身	スイス
誕生日	5月9日
アイタイプ	赤
趣味	考えること
大切なもの	故クリフ・アンダーソン ポテト
嫌いなもの	ソル、斉藤流古武術
CV	小林 克彰

テスタメント

バトルスタイル
巨大な鎌と、禁じられた法術の連携で相手に反撃のすきを与えない。技の豊富さで死角の無いオールマイティタイプである。

石渡コメント
彼の運命的なところを、微妙に意識して描いています。破壊の衝動に取り憑かれて、どうにもならないところ……などですね。彼は女性的な恰好をしているので、ブリジットじゃないんですけど、一見女性のようなイメージになるようにしてみました。

Personality

テスタメントは本来、人のために何かできることがあれば、惜しみなく自らを犠牲にできる心優しき青年である。

博愛主義的な部分もあり、罪人ですら、彼にとっては罪を咎めるよりも、更正を促す事が優先される。特に子供が好きで、率先して孤児たちを引き取り、その世話をしていたこともあった。

勤勉で好奇心が強く、暴力を激しく嫌っている。

Back Story

育ての親であるクリフに深い恩義を感じていたテスタメントは、いつかその恩を返すべく、クリフの後継者になる決意をしていた。

しかし、当時従事していた遊軍の任務中に、某先進国の計画に巻き込まれたテスタメントは、ギアに改造されてしまった。

強靭な精神力のおかげで、意識や記憶までは奪われなかったものの、強制的に植え付けられた「人類抹殺」の命令には抗えず、人類に牙を向けたのだった。

Story of XX

前大会でのジャスティス死亡により、本来の人格を取り戻したテスタメントであったが、積み重ねた業の深さは彼を苛み、人として生きることに絶望させていた。

生きる目的もないまま、自暴自棄になって放浪していたテスタメントは、いつしか「悪魔の棲む地」と呼ばれる森へと迷い込む。そこで彼は、人里から離れて暮らしていたディズィーと出会ったのだった。

彼女の話をなかば強引に聞き出すうちに、いつしか彼女を守るために戦う事が彼の存在意義となっていた。

ディズィーが自分の居場所を見付けた今、テスタメントは独り何を思うのか。

Winning Comment

ソル	貴様を思うと心が渇く……！　消えて無くなれ!!
カイ	帰るがいい……。公権の出る幕ではない。
メイ	子供とて加減のできる身体ではない、帰ってくれ……。
ミリア	まるで魂の骸だな……。心ここにあらずで勝てると思ったのか？
アクセル	まだ解らないのか？　そもそも物理的に私を消すことなどできないということが。
ポチョムキン	バケモノ扱いされることには慣れている。貴様に言われるのは心外だがな。
チップ	それだけの足があるのなら帰り道も早かろう、……消えろ。
エディ	まさか……、まだ「仲間」が生き残っていたというのか？
梅喧	そういった怨恨を喰らい続けることが我々の性なのだ……。
ファウスト	私もまた「生きる」ことと向かい合っている。負けるわけにはいかない。
テスタメント	愚かだな……。生身で召喚を担うことが、どれだけ負荷を要するのか解らなかったのか？
紗夢	フン、賞金目当てか。私も賭けられた金額に見合う働きをせんとな、ククク！
闇慈	私は、存在することに命を賭ける者の壁だ。単なる興味で越えられると思うな。
ジョニー	切り札は私に味方したようだ、ジョーカーを引いたのは貴様の方だったな。
ヴェノム	意外な戦闘スタイルだったよ、しかし玉遊びの粋は出ていないがな。
ディズィー	あの頭領の下ならば私も安心だ。もうここへ寄る必要もあるまい。
スレイヤー	これが千年を閲した闇の力か。ずいぶんと、あっけない。
イノ	誓いを持する刃には見境がない。死処に恵まれたくば、ここには近づかないことだ。
ザッパ	私は一翼にすら措紳（しんしん）を従えているのだ。雑霊の君に勝ち目は無い。
ブリジット	私がことのほか体格差に苦労したから、その程度の怪我で済んでいるのだ。早々に立ち去ってくれ。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	く
ダメージ1	ふふ
	ははは
	クックック
ダメージ2	グフっ！
	ぐおあ！
	バカな
攻撃0	は
	フっ！
	ふん
攻撃1	そぉら
	はぁ！
	おぉお……
攻撃2	大人しく引け
	無益な……
	踊れ……！
ガード0	ぬ
ガード1	ふん
	弱い……
	無駄なことを
ガード2	その調子だ
	もっと攻めてみろ
	それが限界か？
死亡0	うおおおおお
	とっ……とうさん……
	力が……足りない……
死亡1	まだ……早い……！
	バカな、この力が……？
	このままでは……
挑発1	限界を引き出せ
	鬩気がすすけているぞ
	もっとやるがいい
挑発2	あさましい真似を……
	燕雀に等しい
	無理をすれば死を招くぞ
敬意共通	成る程腕が立つ
	生身にしてはやるな
	力を使わねばなるまい
敬意1	楽しませてくれる……
	抗えば苦しみが増すだけだ
	ぬまだ力を隠しているな
勝ちA	天涯の地と知れ関わるな
	頼むもう来ないでくれ
	この森は汚させん
勝ちB	もう……会う事も無いだろう
	奢ったな
	妙諦など無いのかも知れんな
登場A	ここから先には行かせない
	まどろみに溺れるがいい
	神を脱ぐ気にはなれんか

ボイス名	ボイス
登場B	私に勝てると思うのか……？
	己の力量をわきまえろ
	蛸に賤だな浅ましい
登場対ディズィー1	幸せそうで安心したぞ
	そんな笑顔もできたのだな
	いい家族を持てたな
登場対ディズィー2	見失うなよそこがお前の居場所だ
	それでいい、よかった
	いずれな
登場対ジョニー	借りができたな
	あの子を頼んだぞ
	ディズィーは幸せか？
投げ	いたしかたない
	まだ懲りぬか
	なぜ引くことができない？
気絶	まさか……
	効いてるというのか……？
	く、おのれ……
カンチョウやられ	おあぁ！
	何ィ？
	わっ私の秘密に近づくなっ
ナイトメアサーキュラー１	はぁあああああ郎！
	ふふふふふふふ
	目障りだ……！
ナイトメアサーキュラー２	ナイトメアサーキュラー！
セヴンスサイン１	セヴンスサイン
	消し炭になるがいい!!
	消えてなくなれ!!
セヴンスサイン２	契約に従え
一撃必殺技準備	多少遊び過ぎた……
	大人しく帰ればいいものを……
	終わりにしてくれる！
ウォレント	くるがいい……
	やめておけ
	もう終わりか…？
グレイヴディガー	グレイヴディガー！
エグゼビースト	エグゼビースト！
ファントムソウル	避けられるか？
	差し上げよう…
	血に染まれ！
マスターオブパペット	マスター オブ パペット！
	いただこうか！
	これで、抜け殻になる
サイクバースト	手加減はしない！
サイクバーストくらい中	本気にさせたな！
よろけ	く、やるな……！
未使用	おおおお！！

Color Variation

P

K

S

HS

D

START


DIZZY ディズィー

石渡コメント
ピンナップというか、Tシャツが体のラインをなぞらなくてもエロティックになるようにというコンセプトで描いています。胸のラインや腰のラインは出ないんだけど、イヤらしくなるようにって(笑)。その煩悩部分以外は、何も考えてないです(笑)。



PROFILE

身長	167cm
血液型	解析不能
体重	56kg
出身	不明
誕生日	12月25日(仮)
アイタイプ	赤茶
趣味	羽の毛繕い(?)
大切なもの	育ての親、森の動物
嫌いなもの	密猟者
CV	藤田 佳寿恵

ディズィー

バトルスタイル
人間とギアのハーフであるが故に、ギアとして分裂した人格が、自らの意思とは無関係に本体であるディズィーを防御、反撃する。その姿は、何にでも変形が可能である。

Charactor Profile
キャラクター

Personality

ギアと人間の間に生まれたハーフ。生まれてから急速に成長し、外見とは裏腹に現在は満3歳。卓越した情報吸収能力を持ち、精神年齢的にも人間における20歳のものを超えている。

疎外されていたために、多少、人間に対して不信感を抱いてはいるが、素直で純粋な心の持ち主。自然や人間には愛を持って接し、争いを極端に嫌う。

かといって、単なる平和ボケで終始することなく、人間の存在や環境破壊は自然のサイクルの一環と考えた上で、自分を取り巻く辛い運命に抗している。

Back Story

ある村に捨て子として放置されていた彼女は、人の子そのものだったという。

身寄りの無い老夫婦が彼女を引き取ってから半年後、日を追うごとに成長していく彼女の体と知能に、村の人々は恐れを抱くようになった。そしてある日、彼女の体に尻尾と翼が確認されるに至り、彼女をギアとして処分する事が決定する。

だが、それまで彼女を我が子同然に育ててきた老夫婦たちには、村の決定に同意することができなかった。村人から守るため、老夫婦はある場所へと彼女をかくまう。誰も近付くことの無い「悪魔の住む地」と呼ばれる森であった。

Story of XX

「悪魔の棲む地」にある洞窟に独りで生きてきた彼女は、ついに隠れ家を人間に発見され、籠城を余儀なくされてしまう。だが、幾度も襲撃してくる人間たちに対してすら、彼女は決して大きな傷を負わせる事はなかった、しかし、その抵抗にも限界が近付いていた。

そしてついに、ギアの力を持つ男・ソルの、強大な力の前に敗北してしまう。その時、彼女の前に現れたのは、快賊団を率いるジョニーだった。

長い孤独の末に、温かい仲間を手に入れたディズィー。彼女の現在の役割は、専らお使いと食事当番である。

Winning Comment

ソル	えぇと、もう大丈夫ですよね？　夕食待たせると、みんなに凄い怒られるんで、もうおいとまします。
カイ	ごめんなさい、まだ上手に力加減ができないんです。
メイ	もう、危ないじゃないですか。何するんですか、いきなり？
ミリア	あの、私……。もう賞金かかってないみたいですよ？
アクセル	ご、ごめんなさいっ!　こんなにはしゃぐの、久しぶりで……。力入っちゃいました？
ポチョムキン	ごめんなさい。今は帰りを待ってくれる人達がいるんです。
チップ	すごい!　針の穴を通す攻撃ですね……私なんか不器用で、いつも壊してばっかりなんですよ。
エディ	人かどうか……、喧嘩するきっかけはあるかもしれませんが、仲良くなるきっかけには関係ないんですよ。
梅喧	落ち着いてください!　どうして戦うところから始めなきゃいけないんですか!
ファウスト	お医者様……？　ご、ごめんなさい!　とても急いでいたものですから!
テスタメント	私が今、幸せなのも……あなたがいてくれたおかげです。ありがとうございます。
紗夢	えと……、高麗人参と杏子酒と……。お使い頼まれただけだったんですけど……。
闇慈	きゃぁ!　驚かさないでください。この子達が制御を離れたら、大怪我じゃすまないんですよ。
ジョニー	晩御飯はちゃんと用意しますから。えと……食材を買ってこなくちゃ!
ヴェノム	私ならともかく……、クルーのみんなに手を出したら、怒りますよ？
ディズィー	ええっと……。今、私が生きていると思われると、なんか政治的にまずいんだそうです。
スレイヤー	ど、どうしたの、ウンディーネ!?　それ以上したら、この人死んじゃうよ!　お願いやめて!
イノ	(ネクロが全力を出した……。この人はいったい？)
ザッパ	見てください、ほら。私にも二つ憑いてるんですよ。もしかして……同族の方ですか？
ブリジット	私にもう賞金はかかってませんよ？　それと、賞金は紗夢さんが持ってちゃいました。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う
	あ
	ん
ダメージ1	きゃっ
	いやっ
	ああ!
ダメージ2	あぁあ!
	きゃあ!
	うぅぐ……!!
攻撃2	あっ(不意を突かれて驚いたように)
	いけない……!
	ダメっ!
ガード1	く!
ガード2	やめて……
	お願い……
	これ以上……
死亡0	どうして……
	お母さん……
	お父さん……
死亡1	きゃあぁああ!
	みんな……さよなら……
	お当番が……
挑発0	お願い二人ともやめて
	いい子だからやめて
	どうしよう……
敬意0	それほどの力があるのに……
	あまり刺激されるとこの子たちが……
	私を殺したいのですか……？
敬意1	あっウンディーネ、大丈夫だよ
	なぜかネクロが喜んでます
	服を汚すとみんなに怒られるんです
勝ち	みんな、勝ったよ
	あの、もう帰ってもいいですか？
	いけない、夕飯に間に合うかな

ボイス名	ボイス
登場A-1	今日は掃除当番なので
	今日は食事当番なので
	今日は打ち上げとかで
登場A-2	早く帰りたいんですが……
	みんなを待たせたくないんです
	長くはいれないんですが……
登場対ジョニー	あれ？　今日は「シケコンダ」じゃないんですか？
	メイに言付けられたんですけど
	ええとお、「晩御飯抜き」にしますよ
登場対テスタメント	はい、みんな仲良くしてくれます
	ありがとうテスタメント
	ジョニーさんが一度遊びに来いって言ってました
投げ	お願いやめて!
ダストアタック	なに？
	どうしたの？
カンチョウやられ	あっぁ!
	はぁう!
	これは何……？
覚醒技発生	ダ……メ……
	もう……やめて
	く、苦しい……
ネクロが怒った場合	もう……。誰も傷つけたくないの
	きゃあああああ!
	俺は加減を知らんぞ
	下衆どもが……生きては帰れんぞ!
サイクバースト	あぁ!
サイクバーストくらい中	(ネクロ)やってくれたな!
よろけ	あれ？　何が……

Color Variation



特殊登場演出集 其の一

キャラ同士の細かい設定が魅力でもある本シリーズ。ここでは特定の組合せで変化する特殊な登場シーンを集めてみた。

再び向かい合うライバル。自由と規律、相反するこの二人の闘いは、いつ終わりを迎えるのだろうか……。




再び交えるライバル。封雷剣を煌めかせ、カイの闘志が稲妻のごとく輝く。


カイ「軽く流せると思うな」
決意にも聞こえるカイの言葉。


ソル「しゃあねえな……」
さらなる闘いの幕が、切って落とされ

幸せを手に入れたディズィーを前に、テスタメントはうれしそうに、しかしどこか哀しそうな表情で言う。「そう、そこがおまえの居場所だ……」




テスタメント「幸せそうで安心したぞ」
ディズィーの幸せを喜ぶテスタメント。


ディズィー「はい、みんな仲良くしてくれます」笑顔で応えるディズィー。

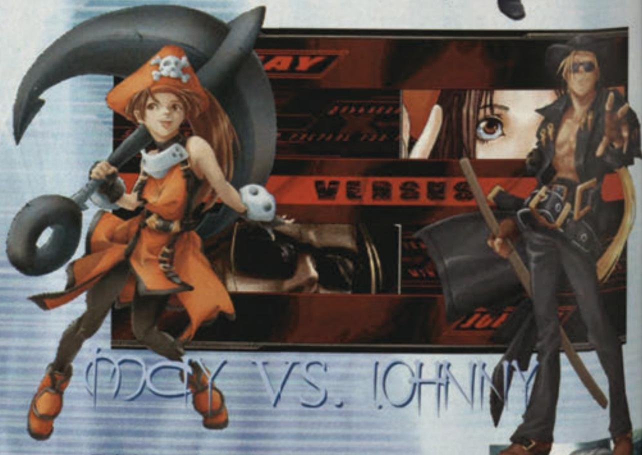

テスタメント「見失うなよ、そこがお前の居場所だ」

ガブリエルからスレイヤーのことを聞かされていたポチョムキン。スレイヤーとガブリエルの間にどんな関係があるのだろうか……。




ポチョムキン「大統領から話しは聞いている。正直、楽しみでしょうがない」


スレイヤー「私に挑むなら、まず奴を越えて欲しいものだ」



ストレートな愛情でジョニーに一直線なメイ。今回はジョニーを振り向かせることができるのか!? 一方ジョニーは、メイより食事の方が大事？




ジョニー「勝負にプライベートを……持ち込むもんじゃないぜ」

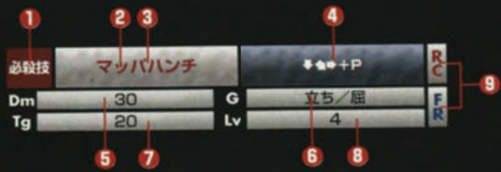

メイ「いいもん、ジョニー食事抜き！」
ジョニー「お、お前きたねぇぞ！」

技表の見方

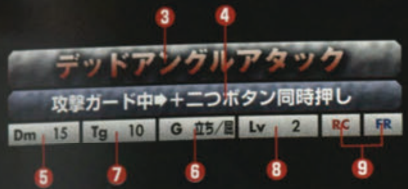
通常技



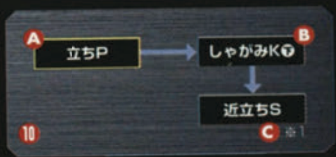
必殺技・覚醒必殺技・一撃必殺技



システム共通技・特殊技



ガトリングコンビネーションルート





❶……**技の種類**
必殺技、覚醒必殺技、一撃必殺技のいずれに該当するかを表すアイコン。

❷……**GGXXで追加された新技**
本作で追加された新技は、赤い文字で表記されている。

❸……**技名**
通常技、システム共通技(デッドアングルアタック・通常投げ・空中投げ)、特殊技に関しては固有の技名は存在しない。

❹……**コマンド**
技表に掲載されているコマンドは、すべてキャラクターが右を向いているときのものである。

❺……**攻撃力**
相手に与えられるダメージの基本値。相手キャラや状況によって補正を受ける(P209～223のDATA COLLECTION参照)。

❻……**ガード方向**
立ちガード(表記:立)、しゃがみガード(表記:屈)、空中ガード(表記:空)、空中フォルトレスディフェンス(表記:空F)のいずれで防げるかを示す。どれでもガード可能な場合は「全」と表記してある。なお、通常技に関しては、すべて空中フォルトレスディフェンス可能なので割愛している。
投げ技に関しては、ガードできないという事から、ガード方向の代わりに投げ間合いを掲載してある(単位:ドット)。

❼……**テンションゲージ増加量**
技がヒットしたときのテンションゲージ増加量。ただし、必殺技に関しては発生時とヒット時にテンションゲージが増加するため、「発生時／ヒット時」のように表記してある。

❽……**攻撃レベル**
各技に設定されている「ヒット時ののけ反り時間」、「ガード硬直時間」、「ノックバック距離」などのレベル。数値が大きいほど、上記の時間・距離もアップする。

❾……**ロマンキャンセル、フォースロマンキャンセルの可否**
RCはロマンキャンセルの可否を表す、FRはフォースロマンキャンセルの可否を表すアイコン。

❿……**ガトリングコンビネーションルート**
「A」の黄色枠の技はジャンプキャンセル可能、「B」の下や中はその技の攻撃判定、「C」の※は別途に注釈がある事を表す(注釈が無い技はキャンセル可能)。なお、地上攻撃に関しては矢印に逆らわない限り途中を飛ばしてもOK。上の表なら、立ちP→近距離立ちSも可能ということ。

⓫……通常技表のレバー入れ(遠距離)で空いている個所は、そのキャラには対応した技がありません。各コマンドを入力すると各ボタンの立ち(近距離)技が出ます。

GRAPHICS
[グラフィック]

Arts List

◎基本用語 本書では、いくつかの言葉を以下のように略して表記している個所があります。

ガトリングコンビネーション → ガトリング
ダストアタック → ダスト
ロマンキャンセル → ロマキャン
フォルトレスディフェンス → フォルトレス
デッドアングルアタック → デッドアングル
デッドアングルアタック → DAA



スレイヤー

触れたらやけどする抜群の破壊力。ガトリングルートとダッシュ形態は特殊だが、それがスレイヤーの武器になっている。激しい操作をモノにして、様方向から押しまくってはいかがかな？

登場時演出



各種移動

サイクバースト

一撃必殺技準備



ジャンプ

ダウン復帰



各種ガード

各種やられ状態



挑発

敬意

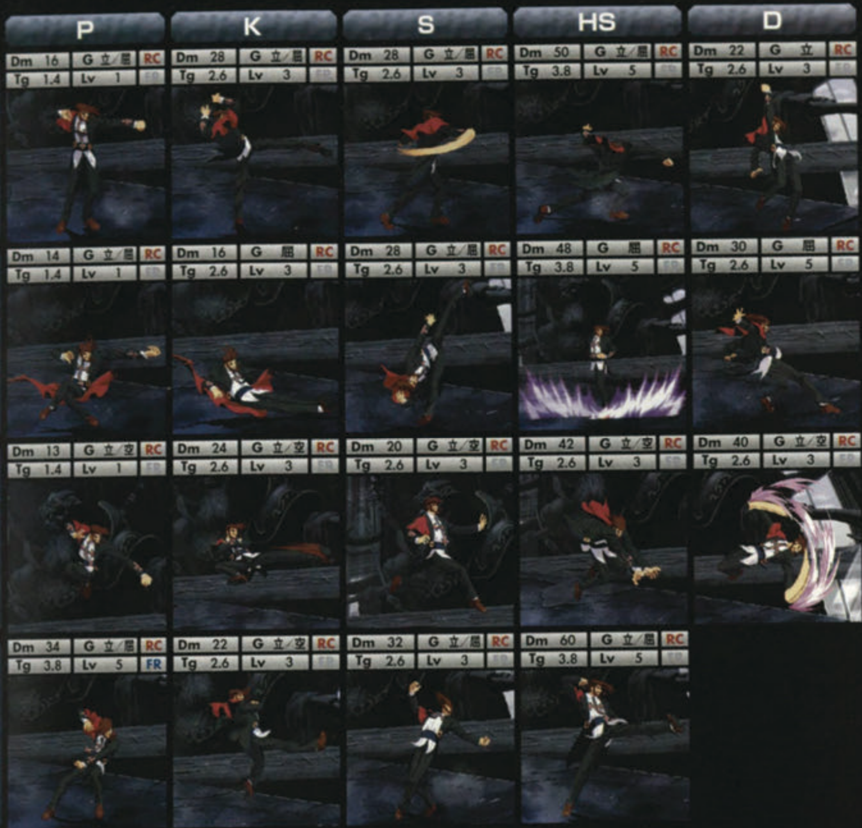
気絶

よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 16 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 50 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 22 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 14 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 48 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 5
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 24 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 42 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm 34 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 60 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
63	-	-	-		



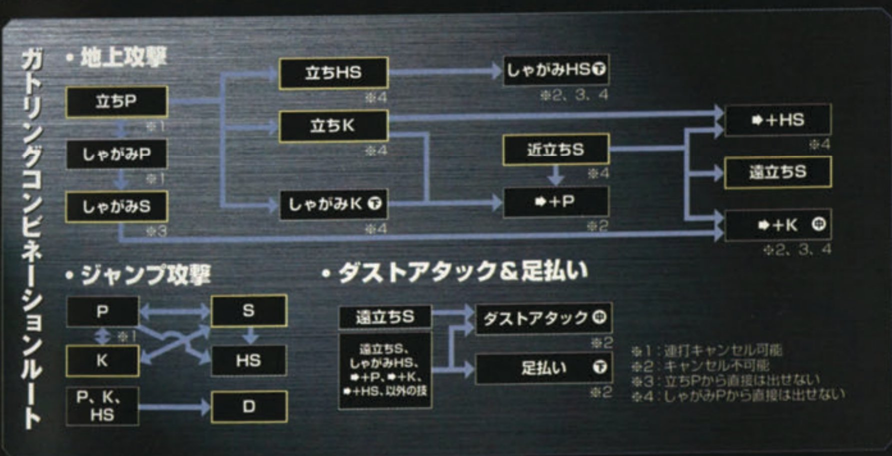
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-		



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

ガトリングルートに乏しいスレイヤーは、単発の通常技が重要だ。まずは中間距離。ここでのけん制は、振りの小さい立ちKが主軸になる。これに組み合わせていくのが、相手の➡+Pをつぶす目的のしゃがみHS、よろけ誘発技である立ちHSだ。近距離では攻撃発生が早い近距離立ちSがカギを握る。ここから遠距離立ちSへつないで有利状態を保とう。その遠距離立ちSの有利時間は、何とヒット時に近距離立ちSやしゃがみKが目押しで連続技になるほど。これを使わない手はないぞ。次に対空技。ジャンプ防止の➡+HS、対空中ダッシュ用に立ちP、真上に強いしゃがみSを使い分けていきたい。後は➡+Kにも注目。しゃがみガード不能で、宙に浮いている間は相手の地上での投げを無効化できる。

■ジャンプ攻撃

跳び込む際に信頼できるのはジャンプHS。下方向に異様な強さを持つので、ある程度なら対空技をつぶしつつ攻撃できるだろう。ジャンプDはカウンターヒットを取れれば、空中追撃できるのが特徴。ちなみに、ジャンプSの攻撃発生はかなり早めだが、後ろ足から判定が出るため実戦ではその早さを活かしにくい。

■システム共通技

ダストは見切られにくく、空中連続技も高威力なので多用したい。足払いは珍しいスライディング系の技。終わり際がカウンターヒットすれば空中連続技を狙えるぞ。通常投げは一瞬相手がよろけ状態になるが、回復されることは無い。デッドアングルは攻撃発生が遅いのが難点。なお、スレイヤーのダッシュはその途中に無敵時間があり、ダッシュ、バックステップともにその途中でジャンプできる特徴がある。ジャンプした後もダッシュ、バックステップの無敵時間分はしっかり継続されている。

必殺技	フェイント		
	→+K押しっぱなし		
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	マッパハンチ	↓↘→+PorK	RC
Dm	P 40、K 45	G	立／屈／空F
Tg	2／4.8	Lv	5



必殺技	フットルース ジャーニー	空中で↓↙←+K	
Dm	36×3	G	全
Tg	2／3.6	Lv	4



必殺技	D(ダンディー)ステップ	↓↙←+PorK	
Dm	−	G	−
Tg	2.5／−	Lv	−

FR



必殺技	クロスワイズヒール	Dステップ中にK	
Dm	35+40	G	立／屈／空F
Tg	3／4.8	Lv	3



必殺技	パイルバンカー	Dステップ中にP	RC
Dm	80	G	立／屈／空F
Tg	3／7.2	Lv	5



必殺技	アンダープレッシャー	Dステップ中にSorHS	RC
Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	1.5／4.8	Lv	3



必殺技	イッツ レイト	アンダープレッシャー中にSorHS	
Dm	44	G	立／空F
Tg	1.5／4.8	Lv	5



必殺技	アンダートウ	→↘↓↙←→+P	
Dm	60	G	ガード不能
Tg	2／7.2	Lv	3



フェイント／攻撃をせずに着地する→+Kのフェイント。着地後にスキがあるため、使いにくい。
マッパハンチ／移動しつつパンチを繰り出す突進系の技。PとKでは攻撃発生、移動距離、硬直時間などに差が見られ、総じてPの方がコンパクトにまとまっている。Kマッパハンチはロマキャンからの連続技が狙いやすい半面、ガードされると一応反撃確定なので注意。
フットルース ジャーニー／円盤状になって突進していく技。攻撃判定は6回出現し、そのうち3ヒットするようになっている。また、この技は事前のジャンプのベクトルで技の方向と速さが変化する。昇りジャンプで出せば急上昇し、空中ダッシュから出せば横に突進する、といった具合だ。
D(ダンディー)ステップ／いったん姿勢を低くしながら後退し、しかる後に前かがみしながら突進していく技。出始めの一瞬は無敵状態で、突進中にボタンの追加入力によって攻撃が可能だ。KはPに比べて各動作が大きくなっている。
クロスワイズヒール／Dステップの追加入力技の一つで、宙に浮きつつ2段蹴りを仕掛ける。2段目の攻撃直前までやられ判定が低い位置にしか無く、対空兵器として信頼度が高い。また、ヒット時は相手は長い間ダウン復帰不能で、地上ヒットならダウン復帰前にしゃがみSで追撃できるぞ。
パイルバンカー／Dステップの追加入力技の一つで、渾身のストレートを繰り出す攻撃。群を抜いたダメージと気絶値が特徴だ。そしてカウンターヒット時は相手をより遠くに吹っ飛ばし、壁バウンドの効果も追加される。跳ね返ってきたところへしっかり追撃していこう。
アンダープレッシャー・イッツ レイト／アンダープレッシャーはDステップの追加入力技の一つで、フックによる攻撃を繰り出す技。ガードされてもほぼ五分状態で、カウンターヒットさせればよろけを誘発できる。イッツ レイトはアンダープレッシャーからの追加入力で出せる中段攻撃。追加入力はアンダープレッシャーの硬直中ならいつでもでき、最速で出せば連続ヒットはしないものの投げと無敵技以外では割り込まれない。また、ガードされてもほとんんど反撃はなく、カウンターヒットなら相手を浮かせるので追撃が可能だ。

スレイヤー

必殺技	血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←+HS	
Dm	30		100ドット(投げ間合い)
Tg	–	Lv	–



覚醒必殺技	直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+S	RC
Dm	100	G	立/屈/空F
Tg	–	Lv	5



覚醒必殺技	デッド オン タイム	→↘↓↙←→+S	RC
Dm	120	G	立/屈/空F
Tg	–	Lv	5



覚醒必殺技	永遠の翼	↓↘→↓↘→+HS	RC
Dm	88	G	立/屈/空F
Tg	–	Lv	5



一撃必殺技	オール デッド	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力	G	全
Tg	–	Lv	–



アンダートウ／体をひねりながら炎をまとった裏拳で攻撃するガード不能技。攻撃発生の遅さはもちろんだが、ロマキャンをすれば空中連続技で大ダメージを見込めるため、特に起き攻めにおいてその真価を発揮する。

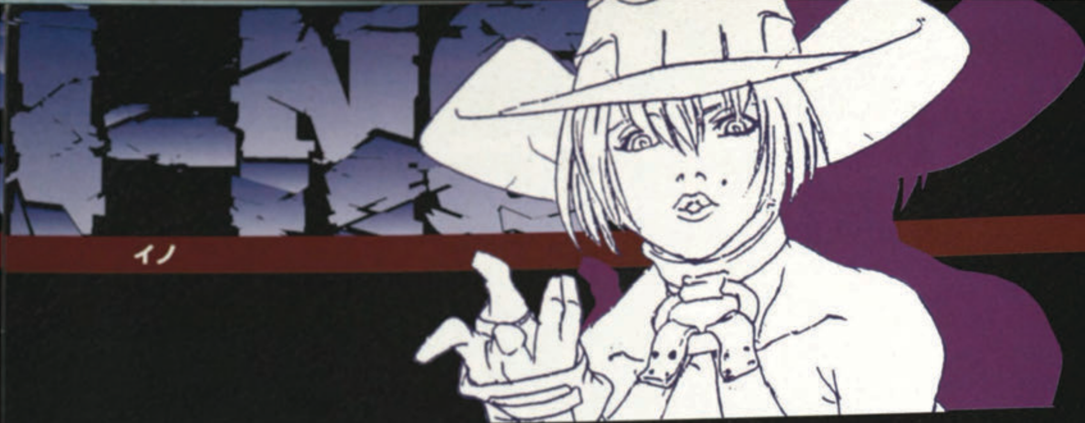
血を吸う宇宙／相手にかみついてよろけを誘発させるコマンド投げ。投げの成立まで若干時間はかかるものの、広い投げ間合いと追加ダメージは非常に魅力的。重要な戦力となるだろう。

直下型ダンディー／斜め下へ向けて急降下する突進系の覚醒必殺技。地上の相手にヒットするとよろけを誘発、カウンターヒットならば吹っ飛ばし効果に変わる。このよろけは簡単に回復されてしまい、追撃はなかなか難しいのが残念なところ。そして攻撃発生前まである対打撃無敵時間もあまり信頼できない。連続技で活躍させよう。

デッド オン タイム／拳を突き出しながら横にかっ飛んでいく突進系の覚醒必殺技。その特徴は何といっても、暗転後の攻撃発生が0！　な事。つまり暗転前にガードをしておかないと、暗転後にガードできないのだ。暗転後ガード不能の距離も画面半分近くをカバーしているため使いやすい。実戦ではその攻撃発生の早さとリーチを活かし、反撃技として使うことが多くなる。相手の技のスキをしっかり覚えよう。

永遠の翼／背中に翼を生やし、斜め上にかっ飛んでいく対空系の覚醒必殺技。ヒット時は相手を高く浮かし、ダウン復帰不能状態で落下させる。威力が低めなので、しっかり追撃してダメージを稼ごう。また、この技には暗転前から攻撃発生後まで対打撃無敵があり、起き上がりや割り込みに安心して使っていけるのも特徴。ただし、空振りした場合はかなり危険な状態に。着地前まで攻撃をくらうとカウンターヒットになってしまうからだ。

オール デッド／肩を突き出しつつ突進し、ヒット時は演出画面に切り替わって得意のHAIKUを詠み上げる一撃必殺技。攻撃発生前に打撃に対する無敵時間はあるものの、基本的には無敵時間を利用することは無いだろう。持ち前のパワーを活かして相手を気絶させたら狙うといい。なお、演出画面で詠み上げるHAIKUは数多くのパターンがある。意味が分からずに笑えるものばかりだ。



イノ

斜めに上昇していく、イノ独特のダッシュを使いこなそう。相手に接近さえできれば、中段になるダッシュからの攻撃と下段攻撃を振り分けて、ガードを崩すことは簡単だ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 12 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 20 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FB	Dm 34 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 55 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB	Dm 15 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB
しゃがみ	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 15 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 46 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB
ジャンプ	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 15 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FB	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 46 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB
レバー入れ(遠距離)	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FB		Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 20,65 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4,5 / FB	









デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FB
25	-	全	3	RC	FB



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FB
60	-	-	-	RC	FB



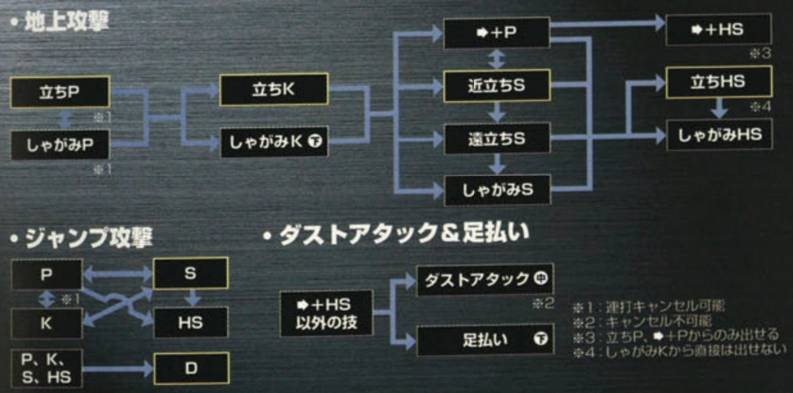
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FB
60	-	-	-	RC	FB



ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：立ちP、➡+Pからのみ出せる
※4：しゃがみKから直接は出せない

■地上技

立ちK、しゃがみSは発生が早くリーチが長いので地上でのけん制技として優秀。また、しゃがみHSはスキが少ない上、判定が極端に強く、カウンターヒットを取りやすい。遠距離立ちSの攻撃判定は優秀だが、発生が遅く振りが大きいので跳ばれると危険だ。

➡+Pは上半身に無敵時間があるので、対空技として機能する。また、地上に居る相手を浮かすことが可能なので、常に近距離立ちSや立ちHSなどジャンプキャンセルできる技につなげ、ヒットした場合は空中連続技に持っていこう。

ダストはリーチこそあるが、攻撃発生は若干遅いので見切られやすいのが難点。

■ジャンプ攻撃

ジャンプPは横方向に長く、空対空に非常に役立つ。常にジャンプSへつなげるように心掛けよう。また、ジャンプHSも判定が強く使いやすいが、若干振りが大きい。バックジャンプなどから出し、スキを付かれないように工夫して出そう。

ジャンプKは発生が早く、ダッシュした直後に出すと発生の早い中段攻撃として機能する。

ジャンプSはリーチが長く、低空ダッシュからの攻撃に使うと効果的。必ずジャンプHSへガトリングし、ヒット時は地上技につなげたい。

ジャンプDはジャンプの軌道を変化させて上に蹴り上げる。地上の相手にヒットさせると浮かせることができるので、すかさずジャンプキャンセルして追撃を行なおう。

■システム共通技

デッドアングルは無敵時間が長く、発生が早いので、重要な切り返し手段になる。

通常投げは、少し離れた位置に相手をダウンさせる。ダッシュで近付き起き上がりを攻めよう。

空中投げは、決めると相手をダウンを奪える。位置によっては追撃することが可能だ。

必殺技	大木をさする手※	←↙↓↘→+SorHS	Dm	40	G	屈／空F
			Tg	2／7.2	Lv	5



※ S版はフォースロマンキャンセル

必殺技	抗鬱音階（こううつおんかい）	↓↙←+P（空中可）	Dm	12+12×(0〜5)	G	全
			Tg	2.5／1.2	Lv	1、2×5



必殺技	狂言実行	空中で↓↘→+PorKorSorHS（ため可）	Dm	P 40、K・S 44、HS 20×3	G	立／空F
			Tg	2／4.8	Lv	3



必殺技	ケミカル愛情	→↘↓↙←→+K（空中可）	Dm	50	G	全
			Tg	地上 2.5／1.2、空中 2.5／3.8	Lv	5



大木をさする手／前方に突進しながら腕を振り上げ攻撃する。SよりHSの方が移動距離が長い分、発生が遅い。移動時の姿勢は極端に低く、打点の高い技ならかわしながら攻撃することも可能。極端に発生が遅いのでS版、HS版ともに通常技キャンセルで出しても連続技になりにくく、しゃがみHS等攻撃レベル5の技がカウンターヒットした場合しか連続ヒットさせられない。ガード後の状況は五分程度なので、けん制でしゃがみHSを使用する際は常に入力しておくと見返りが大きい。

ヒットした場合はよろけを誘発できるが、素早くレバガチャをされると、ロマキャンしない限り攻撃を連続ヒットさせるのは難しくなる。ちなみに、攻撃判定が出る直前にフォースロマキャンが可能なので、テンションゲージが少ない場合でも、接近手段として利用できる。

抗鬱音階／帽子から前方に音符を飛ばす飛び道具系必殺技。発射した瞬間は1ヒットしかしないが、時間がたつにつれヒット数が増えていき、最終的には5ヒットまで増加する。また、撃った後にレバーを上要素、または下要素に入れると、それに応じて音符の軌道が上下に変化する。技自体の硬直が短いので、けん制に使ったり相手の起き上がりに重ねるなど用途は多彩だ。空中で出すこともできるが、その場合は着地するまで硬直が続くので注意。なお、フォースロマキャンをすればさらに硬直が短くなるので、この技を楯にして安全に相手へ接近できる。

狂言実行／P、K、S版は空中から地面に向かって、HS版は真横に向かって突進する必殺技。P→K→Sの順で突進の角度が緩やかになっていく。

P、K、S版は、主にダッシュKからの連続技や空中から地上の相手に対する奇襲に使用する。相手の足元に当てさえすれば反撃は受けづらいので、積極的に狙っていける。また、打点によっては立ちPや→+HSで追撃することが可能だ。

HS版は主に空中連続技の締めに使用していくのだが、技の硬直が長めなので、ヒットさせてもその後不利な状況になってしまう。また、低い位置で出せば、離れた場所から地上の相手への奇襲としても使える。ガードされると反撃は必至なので、その場合は常にロマキャンをすること。

イノ

覚醒必殺技	窓際desperate	→↘↓↙←→+HS	Dm	46×3	G	全	R	F
			Tg	—	Lv	3		



覚醒必殺技	限界フォルテッシモ	空中で↓↘→↘↓↙←+S	Dm	50×3	G	全	R	F
			Tg	—	Lv	4		



一撃必殺技	臨書遺言	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	立／屈／空F	R	F
			Tg	—	Lv	—		



ボス専用技	メガロマニア	—	Dm	—	G	—	R	FR
			Tg	—	Lv	—		



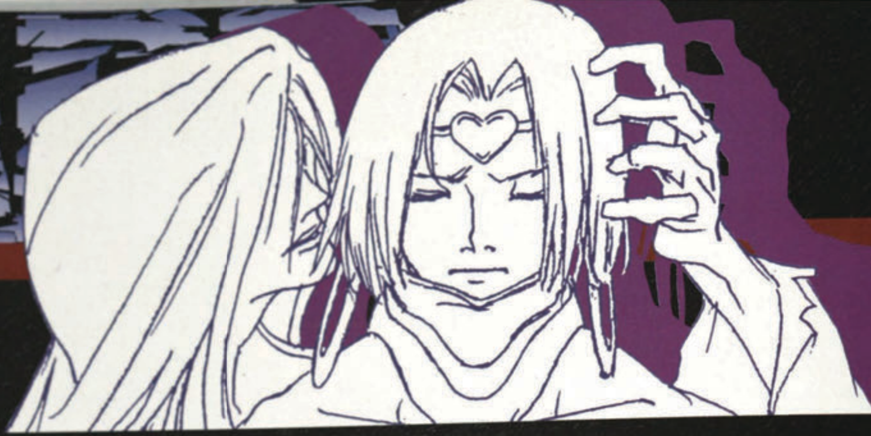
扇状準備状態 / カーブ状準備状態 / 波状準備状態 / 波状攻撃中 / ヒット時

ケミカル愛情／小さくジャンプし、前後に飛び道具を放つ。若干高い位置に攻撃判定が発生するので、しゃがみ状態、一部キャラのダッシュ（ジョニー、イノ以外）など、ちょっとでも姿勢の低い状態の相手には当たらないので注意したい。だが、攻撃判定が一瞬で広がる上、範囲が広いのでけん制能力は非常に高く、姿勢の高い技をメインに使用する相手の場合は、特に高い効果を発揮してくれる。また、攻撃レベル2の技からでも連続ヒットするほど発生が早く、ダメージも高いので、空中連続技の締めにも最適。なお、ダウン復帰不能時間が長いので、空中連続技に組み込んでも、ある程度低い位置なら確実にダウンを奪える。若干硬直が長いので、ダッシュやジャンプでかわされると危険だが、フォースロマキャン対応技なので、テンションゲージさえあれば硬直は軽減できる。ちなみに、コマンドが完成した瞬間に空中へ移動するので、一部の連携の回避にも役立つ。

窓際desperate／3ヒットする飛び道具を前方に放つ覚醒必殺技。攻撃発生後まで無敵時間が続いている上、ガードされても反撃を受けないので、リバーサルや割り込みに最適。また、発生も早くダメージも高いので、連続技にも使用できる万能必殺技だ。なお、画面端でヒットさせた際は追撃することが可能なので、端付近での連続技の際は積極的に組み込んでいこう。

限界フォルテッシモ／周囲に音波を発生させる、空中時専用の覚醒必殺技。発生が早く、攻撃範囲が広いので空中連続技の最後に組み込んでいくと効果的だ。また、攻撃発生後まで無敵時間が存在するので、空中で固められたときの割り込みにも使用できる。なお、技自体の硬直が非常に短く、地上の相手にガードさせれば有利な状況を作れる。ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃から出し、ヒットした場合は空中連続技を決め、ガードされた場合は中段のダッシュKと下段のしゃがみKの2択攻撃を仕掛けていこう。

臨書遺言／相手を吹き飛ばしてステージに上げ、楽器で攻撃する一撃必殺技。無敵時間は無いので割り込みなどには使えないが、発生はそこそこ早いので、相手が気絶した場合に狙える。演出が格好いいので、ぜひとも決めたい技だ。



ザッパ

無憑依状態、剣、幽霊、犬、そしてラオウと五つの戦闘スタイルで闘う超テクニカルキャラ。数々の悪霊を使いこなし、ラオウを憑依させれば……すべてを覆す圧倒的な力を見せてくれるぞ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 9 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR 	Dm 22 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR 	Dm 26 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 	Dm 20×3 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR 	Dm 17 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR 
しゃがみ	Dm 12 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR 	Dm 16 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR 	Dm 26 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 	Dm 60 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR 	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR 	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR 	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 
レバー入れ(遠距離)	Dm 24 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 		Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR 	Dm 50 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR 	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm 25	Tg -	G 全	Lv 3	RC	FR





通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm 50	Tg -	G -	Lv -	RC	FR





空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm 60	Tg -	G -	Lv -	RC	FR

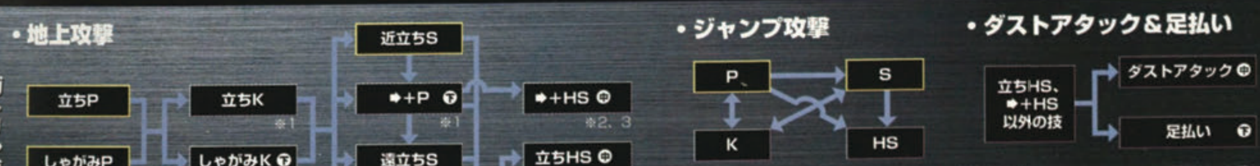




憑依状態別通常技基本特性一覧

各憑依時専用技はもちろん、共通技も微妙に性質の異なるものがある。基本ガトリング表を基に、各憑依時の特徴をプラスし、一通りの性質を把握しておこう。

ガトリングコンビネーションルート



※1：ここから立ちSを出すと必ず遠距離技になる
※2：立ちP、➡+Pからのみ出せる
※3：キャンセル不可能
※4：しゃがみKから直接は出せない

	無憑依時	犬憑依時	幽霊憑依時	剣憑依時	ラオウ憑依時
特殊な地上ガトリング	立ちK→近立ちSが不可能 ➡+P→近立ちSが不可能 (どちらも必ず遠距離技が出る)	無し	しゃがみS→しゃがみSが可能	➡+P→しゃがみKが可能 遠立ちS→➡+HSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能	近立ちS→➡+HSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能 足払い→➡+HSが可能
特殊な空中ガトリング	HS→Dが可能	無し	無し	無し	K→Dが可能 S→Pが可能 HS→HSが可能 HS→Dが可能
特殊な攻撃判定を持つ技	立ちHS(中段) しゃがみHS(中段)	立ちHS(中段) しゃがみHS(中段)	しゃがみS(下段)、しゃがみHS(空中ガード可能) ジャンプHS(しゃがみガード可能)	しゃがみS(下段) ➡+HS(中段)	しゃがみS(下段) しゃがみHS(下段)
連打可能技	無し	ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP
キャンセルできない技	立ちHS ➡+HS	立ちHS ➡+HS	しゃがみHS ➡+HS ジャンプHS	無し	無し
ジャンプキャンセル可能な地上技	立ちP しゃがみP 近立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 近立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 近立ちS 遠立ちS 立ちHS	立ちP しゃがみP	立ちP しゃがみP
ジャンプキャンセル可能な空中技	ジャンプP ジャンプS	ジャンプP	ジャンプP	ジャンプP	ジャンプP

必殺技	こんにちは三匹のムカデ	無憑依時↓↘→+P	
Dm	20	G	立／屈／空F
Tg	5／12	Lv	3



覚醒必殺技	産まれる!!	→↘↓↙←→+HS	
Dm	40×4	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	4



一撃必殺技	こわいよー	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力		30ドット（投げ間合い）
Tg	－	Lv	－



必殺技	犬攻撃	犬憑依時ニュートラル+D	
Dm	25	G	立／屈／空F
Tg	－／1.2	Lv	2



必殺技	犬攻撃	犬憑依時↓+D	
Dm	30	G	ガード不能
Tg	－／1.2	Lv	5



必殺技	犬攻撃	犬憑依時→+D	
Dm	25	G	立／屈／空F
Tg	－／1.2	Lv	2



必殺技	犬攻撃	犬憑依時↑+D	
Dm	30	G	全
Tg	－／1.2	Lv	3



必殺技	犬攻撃→犬追加攻撃	犬憑依時←+D→D	
Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	－／1.2	Lv	2



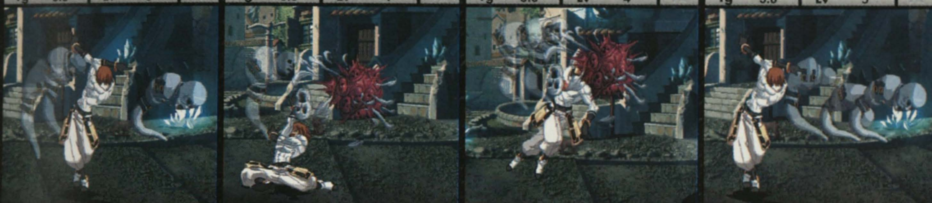
■無・犬憑依通常技／謎の液体を飛ばす遠距離立ちSは射程が長く、けん制に使える。接近戦では立ちKがオススメ。出始めから足元無敵になり、カウンターヒット時はダウンを奪えるぞ。ガトリング始動技のしゃがみKは下段判定。ダッシュからの接近手段、連続技の始動に使える。→+Pも下段判定で、こちらは発生が遅くなるものの上半身無敵の性質を持つ。空中の相手にはまず当たらないが、攻撃を回避しつつ着地に当てる感じで使うと効果的だ。ほかに対空として有効なのはジャンプP。ヒットすれば空中連続技を決められる。犬憑依時は連打キャンセル可能。ジャンプSは空中連続技の中継に。ジャンプHSはめくり専用の跳び込み技。正面の相手に出しても当たらないので注意すること。ジャンプDは空中連続技の締めに出すのが有効。近距離立ちSはガトリングの中継に使おう。立ちHSは中段判定の3ヒット技。密着ヒット時は反撃を受けるが、ガトリングかの連係で出せば、ヒット後の状況は若干不利ないし有利となる。ガード崩しの手段として狙っていこう。→+HSも中段技。立ちHS同様崩しに使いたいが、スキが大きいのでロマキャンとセットで出すといい。しゃがみHSはよろけ誘発技で、しゃがみやられに対しては近距離立ちSから連続ヒットする。発生が遅いので対空には不向きだ。しゃがみSは、カウンターヒット時によろけを誘発する。ダストは発生する前に対投げ無敵がつき、キャンセル可能。しゃがみKから図々しく狙うのがいいだろう。

■悪霊の憑依／こんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）を出す（相打ち時は攻撃をくらった扱い。ロマキャン時は無憑依のまま）、または攻撃をくらうと幽霊、剣、犬のいずれかがランダムで憑依し（攻撃をくらったときは憑依しないこともある）、それぞれ必殺技や、一部の通常技が変化する。なお、憑依を任意で解除させたければ、覚醒必殺技の産まれる!!を出せばいい。また、特定の必殺技がヒットすると、ザッパの周囲に霊魂が回り始め（対応技は霊魂+○と表記）、これを5個以上付けた状態でムカデをヒットさせるか、8個付けた状態でムカデを出すと、第4の悪霊、ラオウが憑依する。ラオウは16カウントの間憑依し、それが過ぎると自動的に無憑依状態になり、霊魂も0になる。

幽霊憑依時の通常技※

	立ち（近距離）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（遠距離）
S	Dm 40 / G 立／屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 20 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 50 / G 立／空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 22 / G 立／屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
HS	Dm 50 / G 立／屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 50 / G 全 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 50 / G 全 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 36×3 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR





※ P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ

必殺技 そのまま帰ってこないで下さい

幽霊憑依時↓↘→＋SorHS（空中可）

Dm	24	G	全	RC	FR
Tg	2／1.2	Lv	3		

S / HS



必殺技 バナナ

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	0	G	屈	RC
Tg	−／1.2	Lv	2	FR



必殺技 鉢植え

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	25	G	全	RC
Tg	−／1.2	Lv	2	FR



必殺技 ゴルフボール

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	40	G	全	RC
Tg	−／1.2	Lv	4	FR



こんにちは三匹のムカデ（霊魂＋3）／地面から三匹のムカデがはい出る。出始めから攻撃発生直前まで対打撃無敵があり、対空、割り込み、連続技と、あらゆる用途に使える万能技だ。
産まれる!!／体からムカデがはい出る覚醒必殺技。暗転前から無敵があり、割り込み、連続技に使える。また、この技を出すと無憑依状態になる。
こわいよー／ザッパの体がS子に変わり、手招きをするコマンド投げ系の一撃必殺技。投げ間合いが非常に狭く、暗転後にジャンプで避けられる。
犬攻撃、犬追加攻撃（↑＋D…霊魂＋1、↓＋D…霊魂＋3）／犬がさまざまな攻撃を出す。ニュートラル＋Dは骨を伸ばすリーチの長い攻撃。→＋Dは画面の半分ほどを突進する攻撃。↘＋Dは跳び上がりつつ尻尾で攻撃する対空技。↓＋Dはガード不能のかみ付き攻撃。←＋Dは後ろに宙返りし、追加入力でDを押すと中段判定の突進を出す。犬攻撃共通の特徴はガード中でも攻撃できること。これを活かし、ガード中に↑＋Dで反撃といった使用がベスト。また、**犬には攻撃の前にやられ判定が存在し、そこに相手の攻撃を受けると犬が倒され**、無憑依状態となる。
■幽霊憑依時・通常技／けん制の要となる遠距離立ちSはリーチが長く、カウンターヒット時はよろけを誘発する。ジャンプ（しゃがみ）HSは、しゃがみ（空中）ガード可能だが、削りダメージがあり、ガードさせれば大幅に有利。→＋HSは発生の早い中段技。しゃがみSは連続で出せる下段技だ。
そのまま帰ってこないで下さい／幽霊が回転しながら体当たりする飛び道具。Sは直進し、HSは放物線を描く。ヒットすると相手に幽霊が取り憑き、「不幸モード」が発動。この状態になると、画面外から、鉢植え、ゴルフボール、バナナの3種類の攻撃アイテムがランダムで自動的に発生。アイテムが3回出るとこの状態は終了する。地上、空中版を問わず飛び道具を発射した瞬間にフォースロマキャンが可能。なお、この技としゃがみHS、ジャンプHSを出した後は、幽霊が攻撃先に停滞する。すべての幽霊がザッパから離れると、S、HS系の攻撃は攻撃判定が出ないので注意しよう。離れた幽霊は、一定時間経つと戻ってくるか、ザッパが幽霊の居る場所に行けば回収できるぞ。

ザッパ

剣憑依時の通常技※

	立ち（近距離）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（遠距離）
S Dm	30	22	26	30
S Tg	2.6	2.6	2.6	2.6
S G	立／屈	屈	立／空	立／屈
S Lv	3	3	3	3
S	RC	RC	RC	RC
HS Dm	25×2	30	32	32
HS Tg	3.8	3.8	2.6	3.8
HS G	立／屈	立／屈	立／空	屈
HS Lv	5	5	3	5
HS	RC	RC	RC	RC





※ P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ

必殺技 落ちといてください　剣憑依時→↓↘+HS

Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	2.5／6	Lv	3

RC



必殺技 近づくと逝きます　剣憑依時→↘↓↙←+HS

Dm	30×2	G	立／屈／空F
Tg	2／4.8	Lv	5



必殺技 痛そう、っていうか痛い→追加攻撃　剣憑依時↓↘→+S→HS

Dm	20、追加攻撃 30	G	立／屈／空F
Tg	2.5／6、追加攻撃 3／7.2	Lv	4、追加攻撃 3



■剣憑依時・通常技／リーチ、攻撃判定に優れたジャンプSはけん制に最適。ジャンプHSも攻撃判定が強く、持続時間も長いので、けん制や跳び込み、空対空にも使える。→+HSは発生の早い中段技でガード崩しを狙えるのが強み。しゃがんだ相手にヒットすれば、近づくと逝きますが連続ヒットするので積極的に狙いたい。遠距離立ちSはガトリングで→+HSにつなげられるのが利点。下段のしゃがみSと交ぜて、ガードを揺さぶっていこう。2段技の立ちHSは、連続技の中継に使う。しゃがみHSは持続が長いので、先読み対空で出そう。

落ちといてください（霊魂＋1）／剣を前斜め上方向に上昇させる。若干だが、攻撃発生後まで打撃無敵が続き、対空に使える。カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長く、画面端近くでカウンターヒットすれば、ロマキャンから近づくと逝きますを決められ、霊魂を3個稼げるぞ。また、ガード時のスキが大きいので、できる限りはロマキャンとセットで使いたい。

近づくと逝きます（1ヒットにつき霊魂＋1）／ザッパの頭部を中心に、剣が大きく回転する2段技。1ヒットごとに霊魂＋1、よろけが誘発されるようになっている。打点はやや高いものの、攻撃範囲が広くガードされても有利になるので、けん制に最適の技だ。なお、しゃがみやられ限定だが、→+HSや立ちHSから連続ヒットする。また、ロマキャンを使えば簡単に追撃でき（通常時は困難）、霊魂を稼ぐチャンスとなるので、積極的に狙いたい。

痛そう、っていうか痛い（霊魂＋1）→追
（霊魂＋3）／剣にザッパが体を串刺しにさ
ま突進する技。相手にヒットorガードされた
を相手の背後に突き立てる構えに移行し（
最後が当たったときは移行しない）、追加
HSを押すと相手の背後から回転攻撃を出
だし最速で出しても連続ヒットせず、ガード
場合のスキは大きい。しかし、痛そう、って
痛いがカウンターヒットすれば、よろけを
追加攻撃が連続ヒットするぞ。主に連続
間距離でのけん制に使用するが、スキが大
でロマキャンと併用したい。なお、相手に
は突進部分をガードされた時点で反撃が確
場合もあるので、連発するのは控えよう。

ザッパ

ラオウ憑依時の通常技※

	立ち（近距離）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（遠距離）
S	Dm 26 / G 立／屈 / RC Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 屈 / RC Tg 2.6 / Lv 3	Dm 35 / G 立／空 / RC Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立／屈 / RC Tg 3.8 / Lv 4
HS	Dm 48 / G 立／屈 / RC Tg 3.8 / Lv 5	Dm 68 / G 屈 / RC Tg 3.8 / Lv 5	Dm 45 / G 立／空 / RC Tg 3.8 / Lv 4	Dm 76 / G 立／屈 / RC Tg 3.8 / Lv 5



立ちD

Dm	30	G	立
Tg	3.8	Lv	4



※ P・K・ジャンプD・しゃがみDについては、無憑依状態の通常技と同じ

必殺技 ダークネスアンセム→追加攻撃

ラオウ憑依中↓↘→+S→P

Dm	28×3、追加攻撃 30×2	G	立／屈／空F
Tg	2／3.6	Lv	4



必殺技 ラストエドガイ

ラオウ憑依中↓↙←+S　RC

Dm	100	G	立／屈／空F
Tg	3／7.2	Lv	5



覚醒必殺技 ベロウズマリス

ラオウ憑依中→↘↓↙←→+S

Dm	40×10	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	5

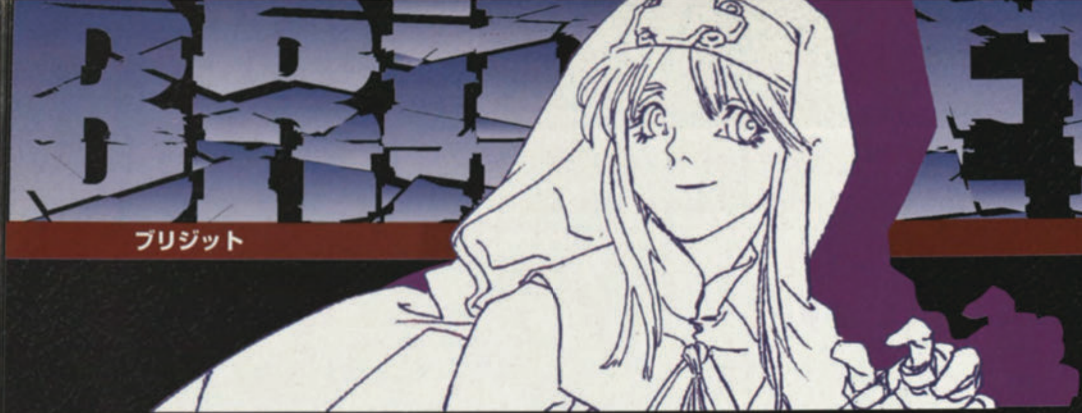


■ラオウ憑依時・通常技／跳び込みで使うのはジャンプHS。連続で出すことができ、ジャンプS→HSのガトリングが連続ヒットしないため、こちらをメインに使う。けん制には遠距離立ちSと、リーチ、攻撃力に優れた→+HSがオススメ。ダークネスアンセムと併用すると効果的だ。接近戦では、ガード後も有利となる近距離立ちSも有効。ダストはモーションが見切りづらい上に発生も早いので、ガード崩しに使おう。なお、ガードされた場合でも先に動けるので、使わないのは損といえる。しゃがみHSも下段判定で、ガード崩しに使いたい。ダストとモーションが似ているだけでなく、攻撃発生も同じぐらいなので、ガード方向を迷わせられる。近距離立ちSからガトリングでしゃがみHSもしくはダストといった、中段と下段の二択を仕掛けよう。また、しゃがみSも下段判定で、発生が早い。ダストやしゃがみHSだけ使わず、こちらも交ぜてガードを崩していこう。どれがヒットした場合でも、高ダメージの連続技を狙えるぞ。

ダークネスアンセム→追加攻撃／「羅」の文字が刻まれた電撃の球体を作り、目の前に停滞させる飛び道具で、追加攻撃は球体を前に飛ばす。なお、追加攻撃ヒット時は相手を上空に吹き飛ばす。けん制、連続技に重宝し、地上ヒット時は大幅に有利となるので追撃が可能。また、空中ヒット時はダークネスアンセム、追加攻撃ともダウン復帰不能なので、→+HSキャンセルダークネスアンセム×nといった、ループ連続技を決められるぞ。

ラストエドガイ／腕を巨大な刃に変え、突き上げる。攻撃発生後も無敵時間が続き、ヒット後はダウン復帰不能。さらに、攻撃範囲も広く、ハイジャンプの頂点付近の高さまで届き、横は1キャラ分ほど離れた間合いでもカバーする。攻撃力がかなり高く、割り込み、連続技に重宝する。ガードされても距離が離れるので、反撃を受けづらく、適当に出すだけでも十分に強い技だ。

ベロウズマリス／ラオウ憑依時のみ使える覚醒必殺技で、前方の広範囲に雷の弾を飛ばす。密着した相手には当たらないので、遠距離からの使用が望ましい。攻撃力が高く連続技にも使えるが、ラストエドガイロマキャンの方が使いやすい。ケズり量が多いので、トドメ専用で出していこう。



ブリジット

卓越したヨーヨーの技術を駆使して闘う男の子・ブリジット。そのトリッキーな動きから繰り出される連続技は、爆発力も一級品だ。ぬいぐるみのクマ、ロジャーを味方に大活躍！

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	D
立ち(近距離)	Dm 12 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 22 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 22×2 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 17 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 32 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
ジャンプ	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 16×3 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 20×2 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 46 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 34 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR


















※写真、データは→+S　※写真、データは遠距離立ちS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で←or→+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
48	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で←or→+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
55	-	-	-	RC	FR



特殊技

↗+P

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
24	2.6	全	3	RC	FR



特殊技

ジャンプ中↓+S

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
46	3.8	立/空	3	RC	FR



■地上攻撃

HS攻撃がヨーヨーの配置&引き戻しという特殊な仕様になっているブリジット。このヨーヨーは、配置後のみ可能な必殺技や移動技があるので配置場所も重要。また、引き戻し中のヨーヨーは攻撃判定があるので、これを上手に利用することが勝利へのカギだ。中～遠距離時は、リーチの優れた遠距離立ちSとしゃがみSを使おう。ここからHSで前方にヨーヨーを配置していこう。

近距離時は、ダメージ補正の無い立ちK始動のガトリングが基本。しゃがみKは、リーチが短い分発生が早く、下段判定なので適度に交ぜよう。また、↗+Pも注目度が高い。出してから少し経つと下段のやられ判定が無くなり、カウンターヒット時はよろけを誘発するので追撃も狙える。

対空は→+Pが強力で、真上方向にも攻撃判定がある。→+P→→+Sからジャンプキャンセルして、空中連続技を狙えば、ダメージも大きい。

■ジャンプ攻撃

跳び込みは、下方向に判定の強いK、カウンターヒットでよろけを誘発する↓+Sが重要。空対空はスキの少ないP、横方向にリーチの長いSから空中連続技を狙おう。Dは特殊な軌道を描くが、判定自体が弱いので使用は控えた方がいい。

■システム共通技

ダストは、発生こそ遅いが、その後の追加ダメージが非常に大きい。ヨーヨー関連の技でキャンセルが可能なので、スキをフォローできる点もポイント。足払いはリーチがあり、一瞬だけ下段をスカすので、立ち回りでも使っていこう。ガトリングの締めとしてダウンを奪うために使用したり、キャンセルして連続技を狙うなど、あらゆる場面で活躍する。最後に、デッドアングルは真上から攻撃判定が出るので、下段には若干弱い。ヨーヨーの配置場所次第では追加ダメージも狙えるので、状況によって使用したい。

必殺技	YOYO配置		HS(空中可)
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	YOYO引き戻し		YOYO配置後にHS(空中可)
Dm	40	G	全
Tg	—／1.2	Lv	4



必殺技	ロジャーラッシュ		YOYO配置後に↓↘→+HS
Dm	36×5	G	全
Tg	2／1.2	Lv	4



必殺技	ジャッグドロジャー		YOYO配置後に↓↙←+HS(空中可)
Dm	20×3	G	全
Tg	2／1.2	Lv	3



必殺技	ロジャーハグ		YOYO配置後に→↓↘+HS
Dm	12	G	全
Tg	2／1.2	Lv	3



必殺技	ローリング移動		YOYO配置後に↓↙←+K(空中可)
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	キックスタート マイ ハート→停止／発射※		↓↘→+K→P／K
Dm	30、停止 40、発射 20×3	G	立／屈／空F
Tg	—／3.8、停止 —／1.2、発射 —／2.6	Lv	4、停止 2、発射 3



※ 停止時はロマンキャンセル不可能

YOYO配置／ヨーヨーを投げて、一定距離に配置する技。空中では8方向、地上では5方向、それぞれレバーに対応した方向に配置できる。配置するときのヨーヨーに攻撃判定は無く、投げる動作中は若干だが無防備になる。ちなみに、ヨーヨー関連の技はすべてHSボタンに対応しており、ガトリングのように通常技から配置、引き戻し、クマ関係の必殺技（ガトリングに関しては、HSの技として扱われる）を出すことができる。
YOYO引き戻し／配置されたヨーヨーを引き戻す技。戻ってくるヨーヨーには攻撃判定があるが、ブリジットが相手の攻撃をガードするかくらうと攻撃判定は無くなる。また、引き戻し動作にも若干だが硬直がある。空中でも引き戻し可能。

ロジャーラッシュ／配置してあるヨーヨーがクマのロジャーに変身。パンチをゆっくりした間隔で繰り出しながら、ブリジット目指して移動する。このクマの攻撃は最大で5回までヒットし、相手はよろける。また、ブリジットかクマ自身が攻撃を受けた時、もしくは一定時間が過ぎると消失する。なお、ブリジットが自ら回収することもできる。ただし、空中に居るときは呼び出せない点に注意！
ジャッグドロジャー／配置してあるヨーヨーが、刃の付いたクマに変身。ゆっくりしたスピードでブリジットの方向に移動する。このクマは3ヒット技で、一定時間経過、ブリジットが回収、3ヒットの攻撃をヒットもしくはガードさせると戻ってくる。この技の真価は、ブリジットが空中にいても呼び出すことができ、クマは完全無敵で潰されることが無い点だ。主力技として十分強力な技！
ロジャーハグ／配置してあるヨーヨーがマーカーに変身、相手を一定時間追尾し、当たると張り付く。ガード中の相手にも張り付き、相手がノーガードなら、若干だがダメージも与える。張り付き後は、ローリング移動がこのマーカーを目指して追尾するが、ヨーヨーの配置ができなくなるのは致命的。空中投げが何回も仕込めるのが利点か？
ローリング移動／配置してあるヨーヨーに向かって、身体を丸めて移動する技。ヨーヨーに到着してからもその慣性は残り、逆方向まで突き進む。フォルトレスや攻撃&必殺技で移動をキャンセルできる。また、この移動技は地上に着地するまで

必殺技	スターシップ※	→↓↘+P（空中可）	RC
Dm	地上 21×4、空中 21×3	G	地上 立／屈／空F、空中 全
Tg	地上 2／2.4、空中 2／3	Lv	3

FR



※ 空中発動時はフォースロマンキャンセル不可能

覚醒必殺技	俺とキルマシーン	YOYO配置後に→↘↓↙←→+HS	R
Dm	30×12	G	全
Tg	－	Lv	3

F



覚醒必殺技	ループ ザ ループ	→↘↓↙←→+S	
Dm	20×7+60	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	5

RC F



覚醒必殺技	メンテナンス中の悲劇	←↙↓↘→←↙↓↘→+S	
Dm	30×18	G	全
Tg	－	Lv	3

R F



一撃必殺技	シュート ザ ムーン	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	－

R F



に、もう一度出すことができる（計2回まで）。

キックスタート マイ ハート／ヨーヨーの上に足をそろえて乗ったブリジットが突進する技。発生はあまり早くないが、足払いから連続ヒットする。停止は派生技の一つで急停止して火花を上げる。この火花に攻撃判定があり、リーチが長くディレイ可能、連続技にもなる。発射はもう一方の派生技で、勢い良く前方にジャンプしながら、両手に持ったヨーヨーを振り回す。ガードされた場合か、技の前半部分が空中ヒットした場合、反撃は必至。発生が早く、空中ガードできないので、ジャンプ中の相手にはよく当たる。

スターシップ／自分の周囲にヨーヨーを振り回す技。攻撃発生も早く、無敵時間が攻撃発生後少し経過するまで続くので、割り込み技として重宝する。リーチが短いのが若干気になるが、4ヒットの多段技で、ガードされても反撃を受けづらい。

俺とキルマシーン／配置してあるヨーヨーが、自転車に乗ったクマに変わる必殺技。自転車の周りは火に包まれており、くらった相手は燃えて、ダウン復帰不能となる。このクマは完全無敵で、ブリジットに向かって移動しながら追尾する。一定時間経過するか相手に12ヒットさせると消える。呼び出し時は、無敵時間がブリジットにもあり、ブリジットの無敵時間が無くなって少したつと、クマに攻撃判定が出現する。

ループ ザ ループ／ヨーヨーを前方で連続して振り回し、最後の8ヒット目は上から大きなクマが落ちてくる覚醒必殺技。無敵時間は攻撃が発生してから少したつまで続くので、割り込み技として活躍する。また、落ちてくるクマは中段判定でしゃがみガード不能。ガードされると硬直が長いので反撃は覚悟しよう。実戦ではリーチの長さを活かし、リーチの短いスターシップと使い分けよう。

メンテナンス中の悲劇／前方斜め上に爆発を起こす覚醒必殺技。発動の反動でブリジット自身は大きく後ろに吹き飛ぶ。無敵時間は長いが、それ以上に発生が遅いので、めったに当たらない。

シュート ザ ムーン／ヨーヨーを前方に振り回し、ヒット時は相手を月まで吹き飛ばす豪快な技。リーチも短く、攻撃判定が出る前に無敵が無くなるので、余程のことが無いとヒットしない。



燃えるのは己の心と相手キャラ。無敵技と突進技で、相手を威圧するその戦法は「豪快」の一言だ。好きな技を好きな間合いで使って、相手に恐怖心を植え付けよう。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 10 / G 立 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 14×2 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 17 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 25 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 36 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 28 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 24×2 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR		Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40×2 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



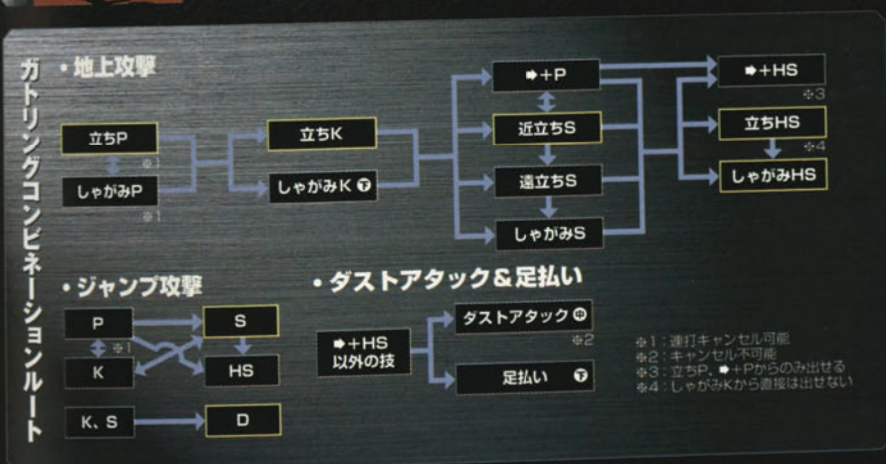
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

距離ごとに適した技がそろっているソルの通常技。中間距離のけん制では、攻撃発生の早い遠距離立ちSを軸に、攻撃判定の大きい立ちHSが役に立つ。必殺技でキャンセルをかけるほか、立ちHSならジャンプキャンセルも選択肢になるぞ。

一方の近距離では、下段攻撃のしゃがみK、攻撃持続時間の長い立ちK、連打の効くP系統から、連係を構築するのが基本になる。ここでガトリングを使うなら、ガードされた場合でも有利状況を作り出せるしゃがみSへつなぐのが有効だ。また、立ちKは対空兵器としても優秀な性能を持つ。空振り時のスキが少ないので積極的に使おう。レバー入れ攻撃では➡+Pが強力。上半身無敵の特性を活かし、相手のけん制技に合わせるように中間距離で使ったり、もちろん対空兵器としても有効だ。相手を横に吹っ飛ばす効果を活かせば、画面端での連続技に磨きがかかるぞ。

■ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃で注目したいのは何といってもジャンプD。ヒット時に相手を吹っ飛ばす効果があり、そののけぞり時間（ダウン復帰可能までの時間）が異様に長いのが特徴だ。連続技でその真価を発揮するので覚えておこう。そのほかの技は、空対空で強力なジャンプP、ジャンプDにつなぐ際に有効なジャンプK、しゃがんでいる相手にも当てやすいジャンプS、2段技でなおかつ硬直時間が0のジャンプHSといった具合。

■システム共通技

ダストはリーチこそ短いが、空中連続技の威力が高いのでぜひとも狙っていきたい。足払いは、キャンセル必殺技での連続技が魅力的な重要技。ガトリングの締めのほか、中間距離での単発使用も有効なので忘れずに。通常投げは画面端なら追撃可能。逆に、空中投げはダウン復帰可能なため、起き攻めができないのが残念だ。

必殺技	ガンフレイム※	↓↘→+Por ↓↙←+P(フェイント)		
Dm	通常 50→42→30→30、インストール版 60	G	全	F R
Tg	通常 2/1.2、インストール版 –、フェイント 3.5/–	Lv	通常 3→3→2→2、インストール版3	



※ インストール版、フェイントはフォースロマンキャンセル不可能

必殺技	ヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし	→↓↘+SorHS(空中可) →↓↙←+K		
Dm	地上 40+25、空中S 32+20、空中HS 40+20、叩き落とし 16、インストール版地上S 30+20+20、インストール版HS 60+16×12、インストール版空中S 32+20+20	G	地上 立/屈/空F、空中 全	R C
Tg	地上S 2/4.8、地上HS 3/4.8、空中S 2/3.6、空中HS 2.5/4.8、叩き落とし 0.5/2.4、インストール版 –	Lv	3、インストール版HSのみ5+3×12	



必殺技	グランドヴァイパー	↓↙←+S		
Dm	7×n+24+18+18	G	屈/空F	R C
Tg	3/1.2×n+3.6×3	Lv	3	



必殺技	バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+K(空中可)		R C
Dm	地上 24+36、空中 22×4、インストール版 20×3+32	G	地上 立/屈/空F、空中 立/空	F
Tg	地上 1.5/4.8、空中 2/3、インストール版 –	Lv	地上・インストール版 3、空中 2	



必殺技	バンディットブリンガー	↓↘→+K押しっぱなし		R C
Dm	50	G	立/空	F R
Tg	1.5/3.6	Lv	5	



ガンフレイム・フェイント／手前から順に前方4カ所の地面に火柱を立てる飛び道具。動作中は常時被カウンターヒット判定だが、ガードさせれば基本的に問題無く、けん制に重宝する。ヒット時は追撃が狙えるのも利点だ。フェイントは文字通り。スキが少なくテンションゲージためにに使えるぞ。

ヴォルカニックヴァイパー／炎をまといつつ上昇する対空系の必殺技。長い無敵時間と攻撃発生の早さから、起き上がりや割り込み、連続技などあらゆる局面で活躍する主力武器。追加入力でダウン復帰不能の叩き落としが出せ、地上版のS以外なら連続ヒットするのも特徴だ。地上版のSとHSの違いは無敵時間、上昇力などに見られるが、無敵時間は攻撃発生後まで続くため基本的に上昇力の違いのみと思って問題無い。無論、HSの方が大技だ。一方の空中版は、地上版とは違って打撃無敵のみが攻撃発生後まで続く設定。SとHSの違いは上昇力だけだ。なお、着地のスキに攻撃されると、しゃがみヒットになってしまう。

グランドヴァイパー／姿勢を低くしながら一定距離を突進し、その後上昇していく技。ボタン連打とレバガチャによってヒット数が増え（最大10ヒット）、それに比例して威力も高まる。突進中は下段判定でヒット時はダウン復帰不能なため、奇襲技として申し分無い性能といえるだろう。

バンディットリヴォルヴァー／膝蹴り→かかと落としを放物線軌道で繰り出す突進技。出始めにほんの一瞬だけ無敵時間がある。かかと落とし部分を高めでガードされると多少不利な状況になるものの、空中ガード不能、2段目ヒット時ダウン復帰不能、迎撃されにくい三つの長所はあまりにも偉大だ。逆に空中版は影が薄い。空中ガードが可能でダウン復帰もされてしまうのだ。

バンディットブリンガー／バンディットリヴォルヴァーの派生技で、やや高めの軌道から鋭い炎で攻撃する。膝蹴り部分の攻撃判定が消滅する代わりに、しゃがみガード不能でヒット時は相手が地面でバウンドする特徴がある。攻撃判定のみがかなり下の方にあるため、→+Pなどによる迎撃もほとんどつぶせるのが強みだ。なお、ノーマルヒット時はやや斜めに、カウンターヒット時は垂直にバウンドさせるため、追撃する際は注意しよう。

必殺技	ライオットスタンプ	↓↙←+K	RC
Dm	40	G	全
Tg	1/4.2	Lv	1	FR



必殺技	ファフニール	←↙↓↘→+HS	RC
Dm	70	G	立/屈/空F
Tg	2/6	Lv	5	FR



必殺技	ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+K	RC
Dm	40		70ドット(投げ間合い)
Tg	–	Lv	–	FR



覚醒必殺技	ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S	RC
Dm	–	G	–
Tg	–	Lv	–	FR



覚醒必殺技	タイランレイブver.β	→↘↓↙←→+HS	
Dm	80+60	G	立/屈/空F
Tg	–	Lv	5	RC	FR



一撃必殺技	ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力	G	全
Tg	–	Lv	–	RC	FR



ライオットスタンプ/背後の画面端を壁に見立て、そこに向かった後にターンしていく蹴り技。攻撃自体はしゃがみガード不能だが、相手キャラや位置によってはしゃがんでかわされることもある。主な使いどころは起き上がり。コマンド完成直後から空中判定になるため、最悪でも空中やられになり、相手の起き攻めを脱出しやすいのだ。

ファフニール/前方に拳を突き出す技で、通常技からキャンセルで出すことができない珍しい性質がある。この技は少し前進しながら攻撃し、技のスキがかなり少ないのが特徴。ガードさせれば若干ながら優位に立て、ヒット時は画面端近くなら追撃が可能だ。カウンターヒット時は画面端でなくても追撃を期待できるため多用するといい。

ぶっきらぼうに投げる/相手を背後の地面にたたき付ける、追撃可能なコマンド投げ。投げ成立までに若干時間はかかるが重要な技に間違い無い。

ドラゴンインストール/驚異的なスピードを手に入れるパワーアップ系の覚醒必殺技。6秒間その効果が持続し、インストール中に再度インストールすると効果時間が初期状態に戻る。ただし、インストール終了後は被カウンターヒットの気絶状態になるので注意したい。変化する攻撃は次の通り。ダスト、ジャンプD以外の通常技が高速化。ガンフレイム→火柱1本。バンディットリヴォルヴァー→多段化。ヴォルカニックヴァイパー→地上HS版が超多段化。地上S版、空中版が多段化&たたき落とし不能。空中版は上昇具合が同一。

タイランレイブver.β/ショートアッパー→ストレートで攻撃、前方に巨大な炎の壁を作る覚醒必殺技。攻撃発生が非常に早く、暗転後にガードをしても削りダメージが確定するほどだ。また、無敵時間も打撃に対してのみだが攻撃発生後まで続き、さらに画面端近くなら壁に跳ね返ってきた相手に追撃できる。弱点といえば、投げに弱いこと、ガードされると2段目の攻撃発生前に割り込まれたり、技後に反撃の可能性があることくらい。

ナパームデス/斜め上に上昇していく一撃必殺技。無敵時間が無いため、普段は狙う機会は少ない。一撃必殺準備段階から考えると、ほかのキャラよりも比較的攻撃発生が早い部類に入るため、気絶状態の相手には狙ってもいいだろう。



カイ=キスク

けん制、対空、突進技とバランスのよい必殺技とリーチの長い通常技を活かした中距離離戦が主軸。接近戦での固め能力も高く、どんな相手とも臨機応変に闘えるスタンダードなキャラだ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 37 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 15 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 25 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30×2 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 38 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 全 / Tg 1.2 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36×2 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv		
25	-	立/屈	3	RC	FB



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv		
60	-	-	-	RC	FB

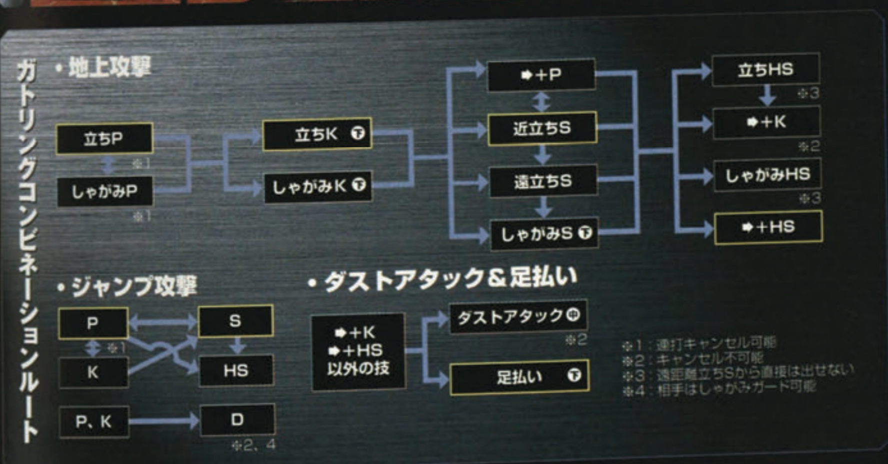


空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv		
60	-	-	-	RC	FB





■地上攻撃

ガトリング始動技に使っていく立ちK、しゃがみKは下段判定で、接近戦や起き攻めで多用する。遠距離立ちSはリーチが長く、けん制向きの技だが、空振り時のスキが大きいので注意しよう。しゃがみSもリーチが長く、けん制に使える。また、前作とは違い、下段判定になったのもうれしい変更点だ。立ちHSは、封雷剣を横に振り抜くモーションに変更され、けん制に使いやすくなった。さらに、カウンターヒット時はよろけを誘発する。ジャンプキャンセル可能技の近距離立ちSは接近戦の要。ガトリングの中継に使い、ヒット時は連続技、ガード時はジャンプキャンセルで距離を離そう。➡+Pは上半身無敵の性質を持つ対空技。➡+Kは固めに使う。なお、前作と違いキャンセル不能になったが、ガードされても有利になる時間が増えた。2段技の➡+HSも固めに使おう。起き上がりや画面端に追い詰めた状況で出していくのが効果的だ。

■ジャンプ攻撃

ジャンプKは空中戦の要。空対空として非常に使いやすく、適当に出しても十分に強い。ジャンプSは空中連続技の中継に。ジャンプHSはリーチの長さを活かし、先端を当てるように跳び込もう。ジャンプDは雷の十字架を設置する飛び道具。しゃがみガードされるが固めに使っていける。

■システム共通技

ダストは発生、リーチに優れ、ガード崩しに使える。足払いはリーチが長く、けん制に最適。しかも、ダウンを奪えるので起き攻めや連続技に移行できるぞ。通常投げはロマキャン可能で、崩しからかなりのダメージを見込めるので積極的に狙おう。空中投げは相手を遠くに投げ飛ばす。ダウン復帰不能だが、起き攻めは狙えない。デッドアングルはヒット時に壁バウンドの効果を持ち、追撃が見込める。切り返しの手段に使おう。

必殺技	スタンエッジ	↓↘→+S
Dm	40	
Tg	2.8／4.8	
G	全	
Lv	5	



必殺技	空中スタンエッジ	空中で↓↘→+SorHS
Dm	33	
Tg	1.5／2.4	
G	全	
Lv	5	



必殺技	スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+HS
Dm	20×3	
Tg	2.5／2.4	
G	全	
Lv	5	



必殺技	ヴェイパースラスト	→↓↘+SorHS（空中可）
Dm	地上S 42、地上HS 50、空中 42	
Tg	地上 2.5／4.8、空中 2／4.8	
G	地上 立／屈／空F、空中 全	
Lv	3	



必殺技	スタンディッパー	↓↘→+K
Dm	12+32	
Tg	2／4.8+7.2	
G	屈／空F、立／屈／空F	
Lv	4、3	



スタンエッジ／封雷剣から雷の弾を飛ばす飛び道具。発射した弾のスピードは速いので、回避されにくい。主に遠距離からのけん制や、ガトリングをガードされたときのフォローに使っていこう。また、攻撃レベルが5なので、カウンターヒットすれば追撃が可能。至近距離なら連続技、中間距離ならスタンディッパーを決められるようにしたい。

空中スタンエッジ／スタンエッジの空中版で、飛び道具を発射した後は、少し後方に浮いてから落下する。ボタンによって弾の軌道が違い、Sは前斜め下、HSは水平に近い軌道で下降していく。なお、前作に比べ弾速がかなり速く、回避されにくくなっている。主な用途はSとHSによって違い、Sは地上から追ってくる相手の迎撃や対空つぶしに。HSは遠距離でのけん制や、弾を盾にしてダッシュするといったの接近手段に使おう。地上版同様、こちらも攻撃レベル5と高いので、距離によってはノーマルヒットから遠距離立ちS→スタンディッパーなどの連続技を決められる。また、前作では着地のスキをフォルトレスで軽減できたが、本作では不可能となっているため注意しよう。

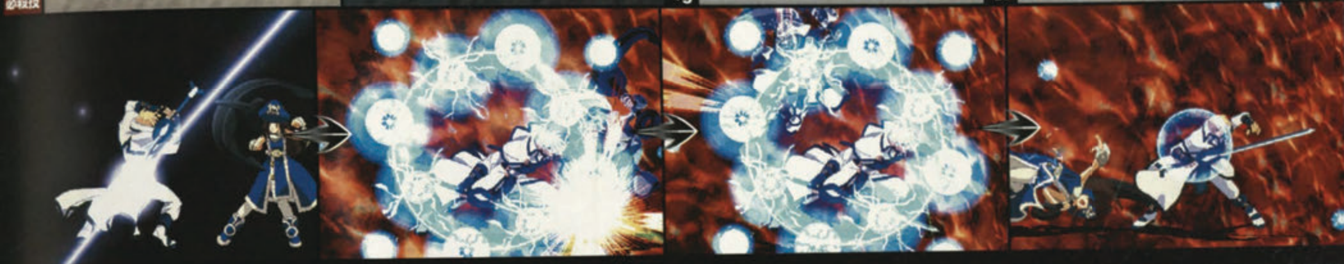
スタンエッジ・チャージアタック／スタンエッジを強力にした技で、巨大な雷弾を飛ばす。発生は遅くなるが、3ヒットするようになり、弾速もゆっくりに。遠距離からの接近手段として出したり、相手の起き上がりに重ねてダッシュし、ヒット時は連続技、ガード時は中段、下段、投げの選択を迫るのがセオリーだ。また、攻撃判定が出る直前にフォースロマキャンが可能。この直後にジャンプすると、ジャンプした位置からスタンエッジ・チャージアタックが飛んでいくぞ。

ヴェイパースラスト／封雷剣を振り抜きつつ上昇する対空技。後ろにも攻撃判定があるため、めくり攻撃も落とせるのが強み。SとHSには違いがあり、Sは攻撃発生と同時に無敵時間が消滅するもののスキは小さく、HSは逆に攻撃発生後も無敵時間が続くが、スキも大きくなっている。なお、カウンターヒット時は受け身を取られないので、Sなら空中連続技を決められるぞ。基本的にはSを使い、確実に割り込みたいときだけHSを出す、といった使い分けをしていきたい。また、空中版はSとHSに違いは無く、連続技専用でいい。

必殺技	グリードセバー	↓↙←+K		
Dm	30	G	立／空	RC
Tg	2／6	Lv	4	



覚醒必殺技	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+HS（空中可）		
Dm	32×5	G	地上 立／屈／空F、空中 全	RC
Tg	―	Lv	3	



覚醒必殺技	セイクリッドエッジ	↓↘→↓↘→+P		
Dm	27×5	G	全	FR
Tg	―	Lv	5	

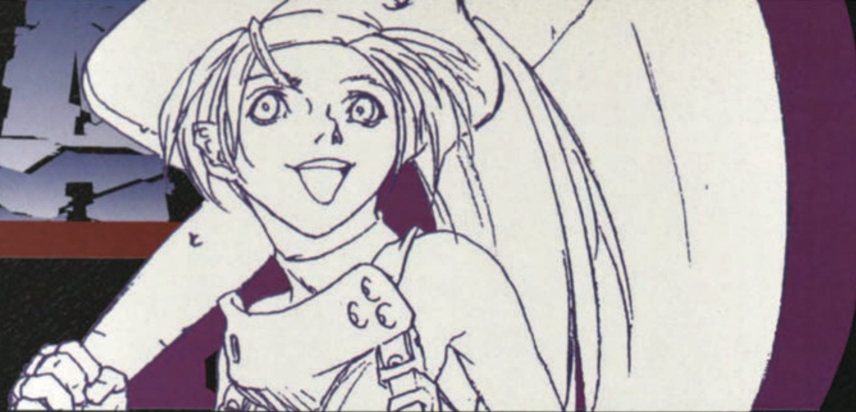


一撃必殺技	ライジング・フォース	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力	G	全
Tg	―	Lv	―



スタンディッパー／スライディングからなぎ払いを出す2段技で、1段目のみ下段判定。2段目がヒットするとダウンを奪えるため、連続技の締めに使うのが基本だが、1段目ヒット時の距離が近いと2段目が連続ヒットしないので、ガトリングで間合いを調節して出すことが重要。ただし、1段目カウンターヒット時は距離に関係無くヒットする。なお、スライディング後のなぎ払いの構えに入った瞬間にフォースロマキャンが可能。そのほかの用途としては、姿勢の低さを活かし、中間距離での奇襲に使うのもいい。ただし、ガード時のスキは大きいので、ロマキャンとセットで使おう。
グリードセバー／前作のクレシェントスラッシュに代わって追加された新技で、ジャンプしつつ半円を描くように封雷剣を振り下ろす中段攻撃。攻撃判定の持続時間が長く、後半部分をガードさせれば有利となる。また、ヒット時は相手を空中に浮かし、そこへ追撃を決められるぞ。使い方は、ガード崩しよりもけん制に向いていて、常に持続の後半部分を当てるように出していきたい。遠距離立ちSの先端を当ててキャンセルすればちょうどいい間合いになるので、まずはこの連係を使い、距離感をつかんだら直接出していこう。
ライド・ザ・ライトニング／雷光を全身にまとい、突進する覚醒必殺技。本作では空中でも出せるようになり、地上、空中ともに連続技に組み込みやすくなったのがポイント。また、前作とは違い、出始めから発生まで完全無敵となったため、割り込みや、リバーサルに使っていくのも有効だ。
セイクリッドエッジ／雷を集め、巨大な剣にして発射する新覚醒必殺技。5ヒットする飛び道具で、ヒット、ガードを問わずその後の状況は有利なので追撃を決められる。空中ヒット時はダウン復帰不能となるぞ。連続技に組み込むのが主な使い方で、足払いキャンセルからセイクリッドエッジを出し、さらに追撃をたたき込もう。また、飛び道具を発射した直後にフォースロマキャンが可能だ。
ライジング・フォース／封雷剣の力を解き放ち、雷の精霊を込めて突きを繰り出す一撃必殺技。無敵時間こそ無いが、発生、リーチに優れ、一撃必殺技の中では使える部類といえる。気絶時はもちろん、特定の連係に対しての割り込みも狙えるぞ。

メイ



かなわぬ恋を夢見て、快賊としてあこがれの人と旅する怪力少女メイ。そんな彼女を操作するのは非常にカンタン。その恋心、海の仲間やイカリと共に、ぶつけてみないか！

登場時演出



各種移動 / サイクバースト / 一撃必殺技準備



ジャンプ / ダウン復帰



各種ガード / 各種やられ状態



挑発 / 敬意 / 気絶 / よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 20 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 50 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 22 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 4
しゃがみ	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 44 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 4
ジャンプ	Dm 14 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 24 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 30 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 45 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
レバー入れ（遠距離）	Dm 44 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4		Dm 33 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 70 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
55	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



特殊技

↙+K

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
24	2.6	屈	2	RC	FR



特殊技

ジャンプ中⬇+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
34	2.6	立/空	3	RC	FR





■地上攻撃

まず中間距離でのけん制に適しているのが、立ちKおよび遠距離立ちS。発生とリーチに優れ、ジャンプキャンセルできるので、攻めの起点として使おう。ダッシュ慣性を付ければ、ガトリングで足払いにもつなぎやすい。また、しゃがみHSはヒット時にダウンを奪え、カウンターヒットすれば連続技を狙えるので見返りが大きい。多用はせず、たまに振り回すくらいが効果的だ。

近距離では立ちHSが強力。発生こそ並だが当てた後はメイが先に動くことができ、目押しで足払いが連続ヒット。さらにカウンターヒット時にはよろけを誘発するので、余裕を持って追撃できる。特殊技の↙+Kはスキこそ大きいが、姿勢が低くなるので、ファウストの遠距離立ちSなど攻撃位置の高い技に打ち勝てる。

■ジャンプ攻撃

地上の相手に対して跳び込むときはジャンプSがいい。下方向に強く対空技をつぶしやすい上、ジャンプキャンセルも可能だ。ほかにも、特殊技のジャンプ中⬇+HSは攻撃判定が広いので、空中ダッシュからめくり狙いで使うと非常に効果的。空中の相手に対しては、ジャンプHSが強い。ダメージも高いのでプレッシャーは十分。適度に振り回せばけん制として効果絶大だ。

ジャンプDは使いにくい印象があるが、一応技後の下降中のスキにジャンプSなどを出すことが可能。2段ジャンプを読まれて対空技をくらいそうなときにあがきで使ってみよう。

■システム共通技

メイのダストはリーチに優れているので、ガトリングなどから狙っていける。足払いは発生が早い上に判定も強く、接近戦で最も頼りになる技の一つだ。空振りしてもスキは小さい。リーチが短いのでダッシュから出そう。空中投げは、自キャラの横から上に投げ判定が出るのを意識しよう。

必殺技	イルカさん・横		←タメ→+SorHS	RC
Dm	50	G	立／屈／空F	FR
Tg	1.5／4.8	Lv	3	



必殺技	イルカさん・縦		↓タメ↑+SorHS	RC
Dm	50	G	立／屈／空F ※	FR
Tg	1.5／4.8	Lv	3	



※ 下りはしゃがみガード不能

必殺技	レスティブローリング→方向転換	→↓↘+S（空中可）→レバー+S					RC FR
			Dm	30、方向転換 20	G	立／屈／空F	
			Tg	1.5／3.6、方向転換 0.5／3	Lv	3	



必殺技	拍手で迎えてください	←↙↓↘→+PorKorSorHS（ため可）					RC FR
			Dm	20+22×n	G	立／屈／空F	
			Tg	腕 2.5／−、イルカ −／1.2	Lv	3	



必殺技	オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←+K					RC
			Dm	40		90ドット（投げ間合い）	
			Tg	−	Lv	−	



イルカさん・横／イルカに乗って高速で突進する技。SとHSの違いは移動距離と突進のスピード。Sは画面半分程を進み、HSは一画面分程の距離を高速で移動する。攻撃判定が弱めなのでつぶされやすいが、技後のスキが少なくガードされても反撃を受けにくい。よって、スタート時くらいの距離で奇襲として突然出していくのが主な使い方だ。またフォースロマキャンに対応しているので、ガトリング中にジャンプ属性仕込み（P162参照）から出していくと戦術に幅を持たせられる。

イルカさん・縦／こちらは放物線を描く軌道で突進し、下りはしゃがみガード不能になっている。SとHSの違いは移動距離で、HSの方が遠くへ移動する。中間距離での奇襲以外には、空振り時の着地のスキが小さいことを利用して相手の手前に落ち、立ちガードを誘ったところに足払いを当てるという使い方が有効だ。

レスティブローリング→方向転換／イカリとともに回転しながら斜め上前方に突進する。技後はレバーを入れながらSボタンを入力することで、3回まで方向転換することができる。この技の利点は相手が空中ガード不能な点。多少不安はあるが、先読み対空に使える。そのほかの使い道としては空中連続技に組み込めることが挙げられるが、方向転換を間違えるとダウン復帰されて反撃を受けることがある。これを出すときは、ロマキャンとセットで使うか相手に止めを刺せるときくらいにしておくのが賢明だろう。

拍手で迎えてください／姿勢を低くした後に片手を挙げるポーズを取り、飛び道具としてイルカを発射できるリングを生成する技。リングの出現場所は押したボタンによって異なり、Pはメイの真上、Kはメイの前方、Sは相手の前、HSは相手にイルカがぶつかる位置、といった感じだ。イルカはボタンを押しっぱなしにすることで待機させることができ、時間差攻撃や相手の動きを封じる使い方も可能。ため時間によってイルカの数が変化し、最大6匹まで増えていく。また、技の出掛かりの腕部分には攻撃判定があり、やられ判定も小さいのでタイミングが合うと対空技として機能する。ただ、フォースロマキャンを使った場合は腕の攻撃判定が出ないことを覚えておこう。

メイ

覚醒必殺技	究極のだだっこ	→↘↓↙←+HS	RC
Dm	25+20×8	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	5



覚醒必殺技	グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+S	RC
Dm	110	G	全
Tg	－	Lv	5



覚醒必殺技	超絶閃絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー	→↘↓↙←+S→P	RC
Dm	18×10、デラックス五所川原ボンバー 48	G	全、デラックス五所川原ボンバー 立／屈／空F
Tg	－	Lv	5、デラックス五所川原ボンバー 4

超絶閃絶きりもみ大旋風　デラックス五所川原ボンバー



一撃必殺技	メイと愉快な仲間達	密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+HS	
Dm	全体力		70ドット（投げ間合い）
Tg	－	Lv	－



オーバーヘッド・キッス／相手を後方へ投げ飛ばすコマンド投げ。コマンド完成から投げるまでに少し時間がかかるが、投げた後に空中の相手に追い打ちできるのは長所。重要なダメージ源となるので、相手に接近できたらしゃがみPを当ててからなど、積極的に狙っていきたい。ただ、画面上での自分の位置及び相手との位置関係によって、追い打ちのタイミングが変化するので注意しよう。

究極のだだっこ／イカリと腕を振り回してだだっこする打撃系の覚醒必殺技。初段がヒットすると相手を巻き込みつつ続く打撃も連続ヒット。先端ヒット時は、まれに離れてしまうことがあるのが難点。しかし、攻撃判定発生まで無敵時間が続くので、起き上がりや割り込みに使っていける。

グレート山田アタック／かけ声とともにクジラの山田さんを呼び出す、飛び道具系の覚醒必殺技。オーバーヘッドキッスからの追撃に使うほか、中間距離で突然出すのも非常に効果的。相手が何かしらの技を出していればヒットし、カウンターヒットを取れた場合はダッシュから近距離立ちSで拾い連続技を決められる。

超絶閃絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー／砲丸投げを始めるかのごとくイカリを回す、打撃系の覚醒必殺技。追加入力でシャチの五所川原さんを呼び出せる。主な使い道は連続技。地上ヒットでは途中から抜けてしまうので、足払いキャンセルから狙うのが基本だ。ヒット時は当然デラックス五所川原ボンバーまで出し切ろう。このとき画面端ならば浮いている相手に追撃が可能で、近距離立ちSから空中連続技を決めたり、再度超絶閃絶きりもみ大旋風を決めることもできる。もしガードされてしまうような事があったら、離れ際にデラックス五所川原ボンバーを出すことで反撃を受けにくくしよう。

メイと愉快な仲間達／コマンド投げ系の一撃必殺技で、相手をつかんで空中に飛び上がって地面にたたき付けた後、ジェリーフィッシュ快賊団の皆さんが現れて踏み付けていってくれる。当然相手はデストロイだ。無敵時間があるが投げ発生まで時間がかかり暗転後にジャンプで回避されてしまう。性能がそれほどいいわけではないので、決めるチャンスは少ないだろう。

メイ

ミリア=レイジ



素早いダッシュと空中二回ダッシュで相手をかく乱し、発生の早い中下段で相手のガードを崩していく。防御力が極端に低いので、ヒットアンドアウェイの戦法を取ろう。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



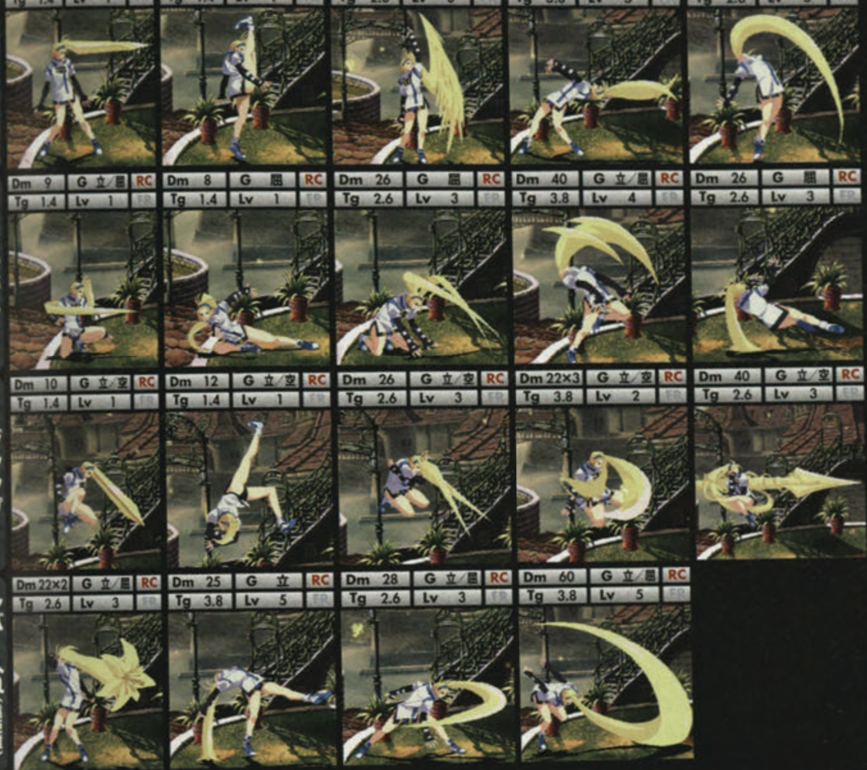
よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 22×2 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 30×2 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 12 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 9 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 8 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 26 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 26 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 26 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 22×3 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 2 / FR	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 22×2 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 25 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 60 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
20	-	立/屈	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で←or→+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
55	-	-	-	RC	FR



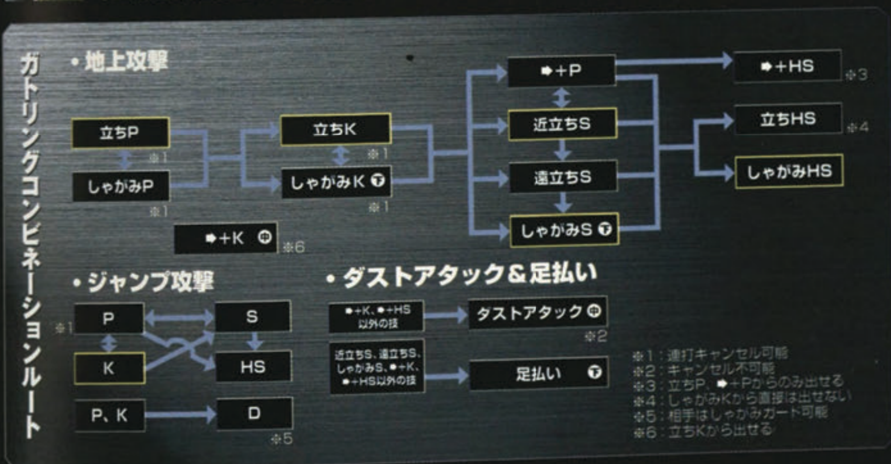
空中投げ

空中の相手に対して近距離で←or→+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
55	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：立ちP、→+Pからのみ出せる
※4：しゃがみKから直接は出せない
※5：相手はしゃがみガード可能
※6：立ちKから出せる

■地上技

しゃがみKは発生の早い下段攻撃で、連続技の始動に向いているが、ダメージ補正を受ける。一方しゃがみSは、若干発生は遅いがダメージ補正を受けない下段攻撃として重宝するぞ。

けん制にはリーチの長い遠距離立ちSがオススメ。→+Pは上半身に無敵が存在する。判定が強く、対空、地上でのけん制に役立つが若干振りが大きいので注意しよう。なお、カウンターヒットするとよろけを誘発させられるぞ。また、対空にはしゃがみHSが強力。硬直も短いので跳び込みへのけん制として適度にばらまくことが可能だ。

→+Kは中段判定なのでガード崩しに使える上、足元への攻撃をかわすことができる。

ダストは、中段攻撃なのでガード崩しに使えるが、発生が遅く見切られやすいので注意。

■ジャンプ攻撃

ジャンプHSは3ヒット技で、空中ヒットした場合相手を地面にたたき付けられる。空中連続技の締めに使用すれば、ダウンを奪えるぞ。

跳び込みには下方向へ判定の強いジャンプSを使用する。またジャンプPも判定が強く強力だが、攻撃レベルが低く地上技につなげにくいのが難点。空対空はジャンプKがオススメ。K→P→HSとつなぎ、ダウンを奪おう。またジャンプDはリーチが長く、空中の相手へのけん制に使える。

■システム共通技

デッドアングルは髪の毛で上に打ち上げる攻撃。カウンターヒット時は浮きが高く、空中連続技を決められる重要な切り返し技。

通常投げは相手をダウンさせられるので、その後起き攻めができる優れもの。また、タイミングはシビアだがダッシュから落下前に追撃できる。

空中投げは相手をつかんだ後、足で蹴り飛ばし壁にたたき付ける。ダウン復帰不能時間が長いので、低い位置で決めた場合ダウンを奪える。

必殺技	ラストシェイカー	S連打or↓↙←+S	RC
Dm	18×n	G	立／屈／空F
Tg	1.5／3	Lv	3



必殺技	高速落下	空中で↓↘→+K	
Dm	―	G	―
Tg	2／―	Lv	―



必殺技	前転	↓↙←+K	
Dm	―	G	―
Tg	2／―	Lv	―



必殺技	シークレットガーデン	↓↙←+HS→レバー+HS	
Dm	30×5	G	全
Tg	3／1.2	Lv	3



必殺技	タンデムトップ※	↓↘→+SorHS	FR
Dm	S 40、HS 50	G	全
Tg	1.3／1.2	Lv	3

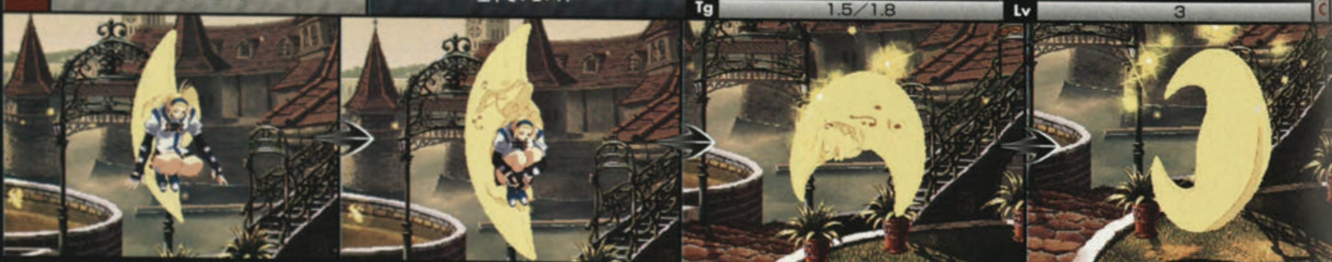


※ HS版のみフォースロマンキャンセル可能

必殺技	アイアンセイバー	↓↙←+P	RC FR
Dm	48	G	屈
Tg	2／4.8	Lv	3



必殺技	バッドムーン	空中で↓↘→+P	RC
Dm	24×3	G	立／空F
Tg	1.5／1.8	Lv	3



ラストシェイカー／髪を前方に伸ばし連続攻撃を仕掛ける。コマンドの入力の種類に関係無く、Sボタンを多く押すほど攻撃回数が増え、威力が上昇する。発生が早く攻撃レベル1の技からでもつながるので、主に連続技に使用していく。なお、一番少ない段数で止めた場合は、ガード、ヒットを問わず有利な状況を作ることが可能だ。

高速落下／空中から前斜め下45度へ急降下する、攻撃判定を持たない移動系必殺技。移動中はくらい判定が通常より小さくなる上に移動速度が素早いので、攻撃をくらいにくい。空中でのダウン復帰後や2段ジャンプから安全に逃げる際、非常に役立つ技といえる。

前転／その名の通り、前方へ転がりながら移動する。移動中は極端に姿勢が低くなるので、一部の技を空振りさせることができる。また、動作が非常に素早く見切られにくいので、通常技キャンセルから出して投げを狙ったり、ジャンプ攻撃など打点の高い攻撃の回避手段として役立つ。

シークレットガーデン／頭上に透明な弾を発生させる。ミリアが硬直している間にレバー+HSを入力することによって、弾の軌道を4回まで決めることできる。発生は極端に遅いが画面に停滞している時間が非常に長いので、出すことさえできればかなり強力な飛び道具といえる。ガトリングで足払いまでヒットさせた状況でキャンセルして出せば、比較的安全に撃つことができる。

アイアンセイバー／一瞬後ろに下がり、髪で作った剣に乗って突進する。ヒットするとダウンを奪うことができるが、相手が吹っ飛び間合いが離れるため画面中央では距離が離れてしまう。また、ガードされた場合も間合いが離れるので、ほぼ反撃は受けない。主に近距離で攻撃レベル5の通常技をヒットさせた場合の連続技に使用していく。なお、画面端でヒットした場合は（フォース）ロマキャンすれば、ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみHSから空中連続技に移行できる。

タンデムトップ／自分の周りに攻撃判定のある緑色の輪を出現させる飛び道具系必殺技。

S版は発生が早く、攻撃レベル2以上の技からキャンセルして出せば連続ヒットさせることが可能。壁に跳ね返らない限りダウンを奪えるので、

必殺技	サイレントフォース※	空中で↓↙←+S	Dm	20	G	全	RC	FR
			Tg	1.5/1.2	Lv	3		



※地面に刺さっているナイフの上でしゃがむと回収

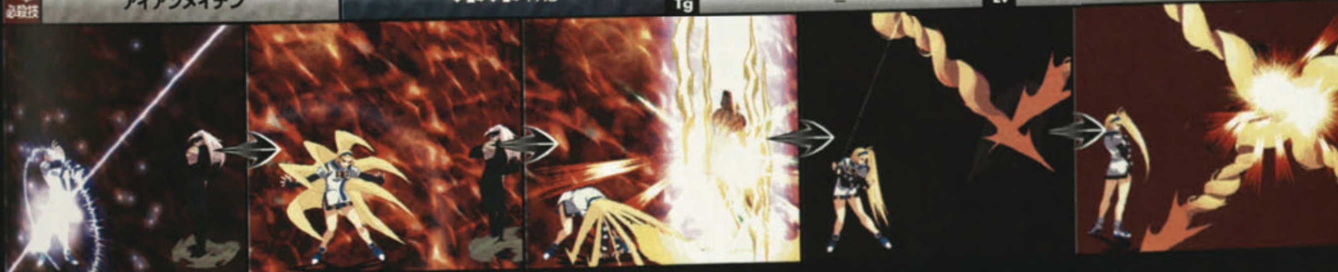
覚醒必殺技	ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+HS	Dm	40+25×4+80	G	立/屈/空F	RC	FR
			Tg	−	Lv	5		



覚醒必殺技	エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S	Dm	36×3	G	全	RC	FR
			Tg	−	Lv	3		



一撃必殺技	アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	全	RC	FR
			Tg	−	Lv	−		



その後起き攻めへ移行することが可能だ。なお、画面端でヒットさせた場合は、立ちPや近距離立ちSから空中連続技を決めよう。

HS版はS版と全く性能が異なり、極端に発生が遅い代わり硬直時間が短い。足払いや空中連続技をジャンプHSで締めてダウンを奪ったときは、相手の起き上がりにこの技を重ねて有利な状況を作ろう。なお、フォースロマキャンを利用すれば、さらに硬直を減らすことが可能だ。ちなみに、S、HSともに画面上に二つ以上は出せないので注意しておきたい。

バッドムーン／空中でひざを抱え、転がりながら急降下する。空中連続技の締めに使用していくが、昇りジャンプの低い位置で出せば発生の速い中段攻撃として利用できる。着地の硬直が若干大きく、ガードされた場合は反撃を受けかねない。また、ヒット時にはロマキャンすれば近距離立ちSから空中連続技へつなげられる。

サイレントフォース／空中から反転しながら、斜め下方へナイフを投げ付ける。使用すると地面に突き刺さり、その場所でしゃがむと拾うことができる。拾い上げるまで再び使用できないので注意したい。射出後の硬直が短いので、すぐ別の行動を取ることが可能だ。具体的には、空中連続技のつなぎや跳び込みに使用していく。カウンターヒットさせるとよろけを誘発できるので、相手の対空技をつぶしたときの見返りは大きい。

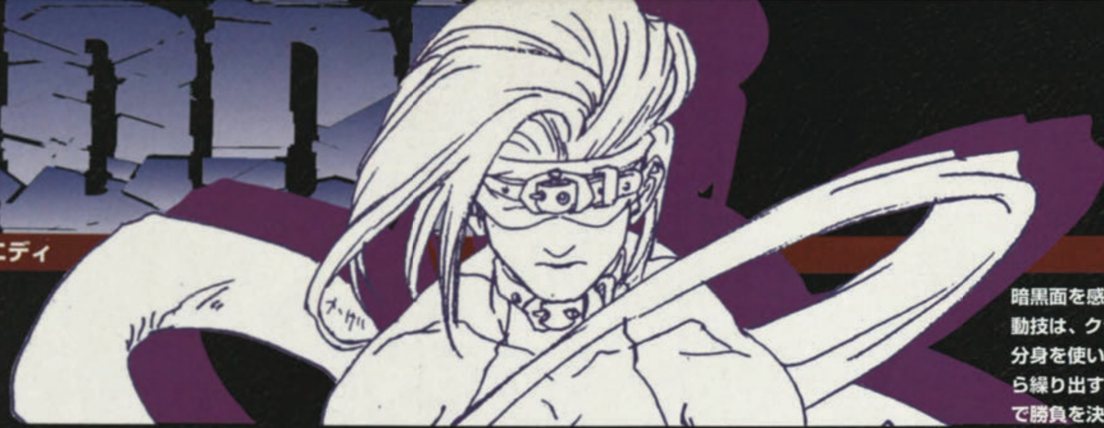
ウィンガー／一度真上に上昇し、頂点まで達したら地面へ向かって突進する覚醒必殺技。攻撃判定発生後まで無敵時間が存在するので、ミリア唯一の割り込み用必殺技として重宝する。ただし、ガードされるとスキは甚大なので注意したい。

エメラルドレイン／前方に光の輪を三つ飛ばす覚醒必殺技。ヒットさせた場合、相手は画面端で跳ね返り、長時間ダウン復帰不能なので、空中連続技へつなぐことが可能だ。画面中央では安定して3ヒットしないので、主に画面端に追い詰めたときの連続技に使っていこう。無敵時間はほとんど無いので、割り込みやリバーサルには不向き。

アイアンメイデン／相手の位置をサーチして、その場所に足元から攻撃する一撃必殺技。発生が遅く、無敵時間もほとんど無く使い勝手は悪い。

EDDIE

エディ



暗黒面を感じさせる独特の通常技や移動技は、クセがあり多少慣れが必要。分身を使いこなせば、2体同時攻撃から繰り出す起き攻めは超強力だ。1回で勝負を決める爆発力があるぞ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 9 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 20×3 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 18 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 18 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 50 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 20 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 55 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 22×2 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 30 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 16×4 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 60 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	





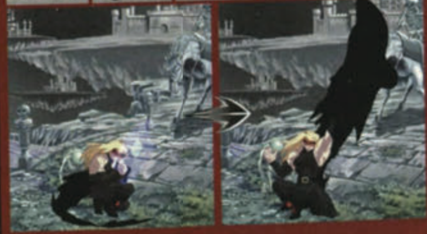




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
50	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

中間距離での主力技はしゃがみS。リーチが長く、攻撃位置、姿勢ともに低いので使いやすい。これにしゃがみPも加えてけん制していこう。

近距離戦は、下段の立ちK、発生の早いしゃがみPからガトリングを始動させる。前者は立ちガード崩しorジャンプ防止に、後者は発生が早いので跳び込みから使っていこう。また、よろけ誘発技で中段の➡+Kは、見切られにくいので、ガードを崩す手段として織り交ぜよう。

対空は、➡+PとしゃがみHSがメイン。スキが少ない➡+Pは上半身無敵で、ここからハイジャンプキャンセルして空中連続技を決められる。しゃがみHSは判定は強く、カウンターで当てた後の起き攻めが強力なので狙っていこう。

■ジャンプ攻撃

オールマイティーに使えるのがジャンプSで、前半部分は下方向、後半部分は斜め上方向に強い。発生が早くスキの少ないKは、跳び込みに使う。発生が早くスキの少ないKは、跳び込みに使う。ジャンプキャンセルして浮遊、再びジャンプSで中段を迫るなど、使い道は多い。空対空からの連続技は貧弱だが、斜め上方向に強いDはカウンターヒット時、ダウン復帰不能なので、相手キャラによって使用頻度を上げよう。

■システム共通技

ダストは、発生が遅く、見切られやすいのでかなり使いにくい。足払いはリーチこそやや短いが、地上ヒット時は必ずダウンを奪え、強力な起き攻めを仕掛けることができる重要な技。ガトリングヒット時は足払いにつなぎ、HSエディ召還を行なうのが最も理想的な形だ。通常投げは発生の早さを利用してダムドファングと使い分けよう。

最後に、無敵技にクセのあるエディにとって、デッドアングルは切り返しの切り札。発生が遅く、攻撃判定が高めの位置にあることを考慮して相手のガトリングにうまく合わせていこう。

必殺技	飛行 / 二段ジャンプ		
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	インヴァイトヘル	↓↓+SorHS	
Dm	40	G	屈/空
Tg	2/1.2	Lv	3



必殺技	ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K(押しっぱなし)	
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	エディ召還(戻し)	↓↘→+PorKorSorHS	
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	小攻撃	エディ召還後にP	
Dm	25	G	全
Tg	−/1.2	Lv	2



必殺技	移動攻撃	エディ召還後にK	
Dm	20×3	G	全
Tg	−/1.2	Lv	3



必殺技	対空攻撃	エディ召還後にS	
Dm	50	G	立/屈/空F
Tg	−/1.2	Lv	5



必殺技	ドリルスペシャル	エディ召還後にHS	
Dm	34×3	G	屈/空
Tg	−/1.2	Lv	3



必殺技	中段攻撃	エディ召還後にD	
Dm	40	G	立/空
Tg	−/1.2	Lv	2



必殺技	ダムドファング	密着して→↓↘+S	
Dm	92		70ドット(投げ間合い)
Tg	−	Lv	−



飛行/羽を生やして飛行する移動技。ほかのキャラの2段ジャンプに相当し、飛行中はレバーである程度の操作ができる。空中ガード、空中投げも可能。なお、一定時間がたつと自動で落下する。
インヴァイトヘル/地面からドリルが突き出す下段技。Sは近距離に、HSは遠距離にドリルを発生させる。ただし、同じボタンのインヴァイトヘルは、連続で発生させることはできない。発生、攻撃力、全体フレームなどはS、HSともに変わらないが、攻撃持続時間だけはややSの方が長い。
ブレイク・ザ・ロウ/地面に潜る技。ボタンを押している間はレバー操作で地中を左右に移動でき、攻撃を一切くらわない。ただ、潜る前に若干のスキがあり、また、潜る時間の長さに比例して、出現時のスキは3段階で長くなる。一定時間で自動的に出現したときは、スキが一番長く致命的。
エディ召還/分身を召還する行動の総称。HSで召還したときはその場で出現。それ以外のボタンの場合、ボタンに応じた攻撃を出しながら出現する。ただし、Dの中段攻撃での召還はできない。なお、召還には体力ゲージ下に現れる細いゲージ(以下分身ゲージ)が関係し、召還中は時間に応じて、また、分身の出す攻撃に応じて減っていく。なお、このゲージが無くなるか、本体自身が攻撃を受けた場合は、画面から分身が消滅し分身ゲージが上昇、完全に回復すると分身ゲージが消えて次の召還ができるようになる。ただし、再度召還コマンドを入力して分身を戻すか、本体が相手の攻撃をガードするかくらうと分身は消滅し、この場合は分身ゲージが完全に回復していなくても、再び召還することができる(すぐに召還する場合、分身ゲージは減った状態から始まる)。

最後に分身の操作に関して。分身は任意に左右に動かせ、斜め方向の入力も受け付けている。また、各攻撃はボタンの「押し」ではなく、「離し」に対応している。この「離し」を利用すれば、分身にだけ攻撃を出させることも可能だ。
小攻撃/分身がひっかくように攻撃する。下段ではないが回転率が良く、リーチも長い。
移動攻撃/回転突進する刃。多段技で相手のヒット時間やガード時間が長いので、連続技やガードバランスをためる手段として一番重宝する。

必殺技	ドランカーシェイド	↓↙←+S	RC
Dm	20	G	立／屈／空F
Tg	1.5／7.2	Lv	3



必殺技	シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→+S	RC
Dm	30+50	G	立／屈／空F
Tg	2／6	Lv	4



覚醒必殺技	メガリスヘッド	エディ召喚後に→↘↓↙←→+S	
Dm	44×3	G	全
Tg	–	Lv	5



覚醒必殺技	イグゼキューター	空中で↓↘→↓↘→+S	RC
Dm	16×30	G	全
Tg	–	Lv	5



覚醒必殺技	アモルファス	→↘↓↙←→+HS	
Dm	82×2	G	立／屈／空F
Tg	–	Lv	3



一撃必殺技	ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	–	Lv	–



対空攻撃／分身が真上に大きく手を伸ばす技。空中ガードできないジャンプ防止技として機能。
ドリルスペシャル／分身が地雷に姿を変え地面に潜み、その後、大きなインヴァイトヘルとなる。3ヒットのこの技は、空中ガードが可能で初段のみ下段判定。また、潜った瞬間から分身ゲージが上昇し、発動後は半分近くまで回復する。
中段攻撃／分身が鮫の姿で地面から跳ねる技。跳ねて頂点を過ぎた辺りから、着地まで攻撃判定がある。その名の通り中段属性でしゃがみガード不能。分身ゲージを大幅に消費するのが難点。
ダムドファング／相手を包み込んでから、手を突っ込み破壊するコマンド投げ。ダメージが高く、画面端なら追撃が可能。また、技の演出中でもエディを自由に動かせる点が魅力的。
ドランカーシェイド／前面に壁を作り飛び道具を跳ね返す技。跳ね返す判定発生が前作より早くなった。壁には攻撃判定も存在し、この攻撃判定がカウンターでヒットした場合は、壁にバウンドする吹き飛びに変わるので追撃が可能となる。
シャドウギャラリー／空中から地中に瞬間移動し、鮫に姿を変えて上昇攻撃、さらに鋭い牙でたたき付ける2段技。空中から地中に移動する間、一瞬だが無敵時間が存在し、上昇中はやられ判定が尻尾にしか無いので上からつぶされることは無い。
メガリスヘッド／エディ本体の呼び出し動作と同時に、分身が巨大な顔に変身して突き上げる技。分身の攻撃の中で唯一、本体と連動している技で、本体が空中の場合や技の硬直中は呼び出せない。攻撃自体は3ヒット技でダウン復帰不能。
イグゼキューター／剣の姿に変身し真横に突進する空中覚醒必殺技。ダウン復帰不能で、突進する距離が長ければ、その分だけダメージも上がる。
アモルファス／巨大な鮫が地中から相手を襲う2ヒット技。ダメージは高く、無敵時間も長い。ただし、発生が遅く攻撃判定が前の方にあるため、近距離の割り込み技としては不向き。連続技用。
ブラック・イン・マインド／腕を振り上げて攻撃する技。ヒット後、女性の顔から一転してドクロの顔へ変化する。暗転開始から攻撃判定終了まで無敵時間が続いているので、つぶされることは無い。空中ガード不能で、一応対空として使える。



ポチョムキン

ポチョムキンはダッシュおよび空中ダッシュが無いという特殊なキャラ。機動力が低い代わりに、全キャラ中でも最高の防御力を持つ上、一撃の破壊力も驚異的。接近できるかがカギだ。

登場時演出



各種移動

ダッシュ not exist

空中ダッシュ not exist



バックステップ

空中バックステップ not exist

サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



後方ジャンプ / 垂直ジャンプ / 前方ジャンプ / ホーミングジャンプ

ダウン復帰



各種ガード



立ちガード / しゃがみガード / 空中ガード

各種やられ状態



きりもみ状態 / あおむけダウン / うつぶせダウン

挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 11 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 22 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 58 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 30 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR
しゃがみ	Dm 12 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 16 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 36 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 66 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 35 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
ジャンプ	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 45 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 35 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 23 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 36 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 90 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	









デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
35	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



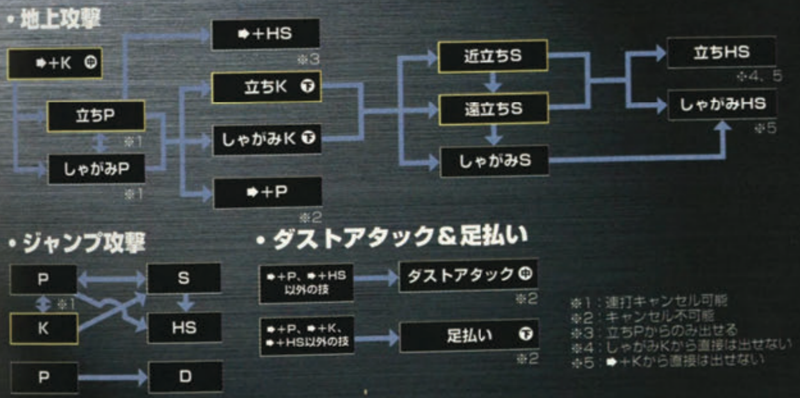
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
70	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

遠距離立ちSは遠〜中距離でのけん制の要となる技。上方向にも判定があるので、相手がジャンプで逃げようとしたところに当てるといった使い方もできる。立ちHSはジャンプ防止には使えないものの、遠距離立ちSよりもリーチが長い。中〜近距離では立ちKが猛威を振るう。下段で持続が長く、攻撃判定が強いため、相手の足払い系の技に勝ちやすいのだ。➡+Pは上半身無敵を活かし、対空技として使う。ほとんどの跳び込みは落とすことができ、空中カウンターヒットすれば追撃が可能。起き攻めなどに強力なのが中段攻撃の➡+K。攻撃判定が発生する直前までは上半身無敵なので相手の技に勝ちやすい。ノーマルヒットでも連続技が狙える点は➡+Pよりも強力。➡+HSは驚異のリーチと攻撃力を誇る。中距離でのバックステップのスキに合わせたりして使おう。

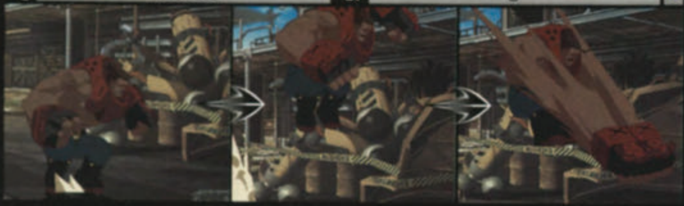
■ジャンプ攻撃

使い勝手がいい技はジャンプHS。めくりが狙え、空対空で勝ったときのリターンが大きいため、とりあえず的な出し方でもいいだろう。ポチョムキンのジャンプ攻撃中、唯一下方向に強い判定を持つのがジャンプD。着地にスキはあるものの、相手の➡+Pに強い上、しゃがみ技をつぶせば地上技につなげられる。急降下する点を活かせば接近手段としても使えるので、相手の目の前に落ちてポチョムキンバスターというのも有効。

■システム共通技

ダストはガードされても有利なので、積極的に使おう。足払いはヒットすれば起き攻めできるため、地上戦の要。リーチが長く、スキも少ないのでかなり使いやすい。通常投げはポチョムキンバスターが遅くなった今作では重要度が増している。レバーを入れた方向と逆に投げる点に注意しよう。空中投げを決めた後の距離は近いので、起き攻めがしやすい。空中に逃げる相手に狙おう。

必殺技	メガフィスト・前方	↓↘→+P	RC
Dm	50	G	全
Tg	1.5／3.6	Lv	3



必殺技	メガフィスト・後方	↓↙←+P	RC
Dm	50	G	全
Tg	1／3.6	Lv	5



必殺技	スライドヘッド	↓↘→+S	RC
Dm	打撃 40、地震 0	G	打撃 屈、地震 ガード不能
Tg	2／3.6	Lv	5



必殺技	F.D.B.※	→↘↓↙←+S	RC
Dm	40、飛び道具返し 16×2	G	全
Tg	1.5／6、飛び道具返し －／1.2	Lv	4、飛び道具返し 3



※ 飛び道具返し時はロマンキャンセル不可能

必殺技	ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ※	←タメ→+HS→P			
Dm	60／ハンマフォールブレーキ －	G	立／屈／空F	RC	FR
Tg	3.8／9	Lv	5		



※ ハンマフォールブレーキはロマンキャンセル・フォースロマンキャンセル不可能

必殺技	ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P	
Dm	140		176ドット（投げ間合い）
Tg	－	Lv	－



メガフィスト・前方、後方／ジャンプして両手で殴り付ける。メガフィスト・前方を移動手段として使うのが主だが、1フレーム目から足元が無敵になる点を活かし、起き上がりに下段攻撃を重ねてくる相手に対して、カウンターヒットでよろけを誘発するメガフィスト・後方をリバーサルで出すのも有効。メガフィスト・前方はガードされると発生の早い技で反撃される。また、フォースロマキャン対応技だが、これといった使い道は無い。

スライドヘッド／倒れ込んで地震を起こす。本体の頭突きは下段攻撃、本体の攻撃が当たらない間合いではガード不能の地震攻撃となる。中～遠距離で地震部分を狙うのが主な使い方。ヒット時はダメージが無いものの、長時間相手をダウンさせるので、ハンマフォールブレーキで接近しよう。

F.D.B.／指から見えない衝撃波を繰り出す。リーチが長く、スキが少ないので中距離でのけん制として使える。通常ヒット時はよろけを誘発するが、カウンターヒットすると相手がこちらに向かって浮くので追撃が可能。また、この技には飛び道具を返す性質もある。技を出してから4フレーム目以降から攻撃判定が発生するまでに跳ね返せる飛び道具をくらうことにより、飛ぶ速度が遅く、縦に大きいよろけ誘発効果を持つ飛び道具を返す。返した後はハンマフォールブレーキで飛び道具を追い越してから攻めるのが強力だ。

ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ／相手の位置を目標に突進する。1ヒット分だけ攻撃を耐える性質があるので、相手の攻めを切り返す手段として使える。ロマキャン、フォースロマキャンを使えば、ダメージも取れる強力な技。ハンマフォールブレーキは、ハンマフォールをキャンセルして止まる技。ダッシュの無いポチョムキンにとっては有効な接近手段。ガトリングからキャンセルで出し、攻めを継続するのもいい。

ポチョムキンバスター／間合いが広く、ダメージが高い強力なコマンド投げ。今作では発生が4フレームと遅くなったので、リバーサルで狙うのはあまり有効ではない。また、→+Kなどでよろけた相手に連続技として決まる。画面端で決めれば強力な追撃が決まるので、優先して狙おう。強力な技だが、失敗時のモーションはスキが大きい。

必殺技	ヒートナックル→ヒートエクステンド	↓↘→+HS→→↘↓↙←+HS	Dm	0+15+15+40、ヒートエクステンド0+15+15+90	G	−	RC
			Tg	2/0+6+6+24、ヒートエクステンド2/0+6+6+19.2	Lv	−	

ヒートナックル　ヒートエクステンド



覚醒必殺技	ガイガンター→ガイガンティックブリッド※	→↘↓↙←→+HS→←↙↓↘→←↙↓↘→+P	Dm	45、ガイガンティックブリッド 126	G	全、ガイガンティックブリッド 立/屈/空F	RC
			Tg	−	Lv	5	

ガイガンター　ガイガンティックブリッド



※ ガイガンティックブリッドのみロマンキャンセル可能

覚醒必殺技	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S	Dm	190	G	−
			Tg	−	Lv	−



一撃必殺技	マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	全
			Tg	−	Lv	−



ヒートナックル→ヒートエクステンド／ヒット時テンションゲージの増加量が大きく、空中ガード&空中フォルトレス不能の対空投げ。とはいえ、発生の遅さ、判定の弱さから直接対空としては使いにくいため、主に連続技として使っていくことになる。追加入力のヒートエクステンドまで決めればダメージが上がるので、毎回追加入力するのが基本。ヒートエクステンド後は間合いが離れてしまうので、ハンマフォールブレーキで接近しよう。投げ技なので、決めた後相手はサイクバーストを発動できない。ロマキャンすれば追撃が一発は確定するのでとどめにかなり有効だ。

ガイガンター→ガイガンティックブリッド／両手から鏡状の飛び道具を放つ。発生の直前まで無敵時間があるため、一方的につぶされることは無い。前作では気絶誘発技だったが、今作ではよろけ誘発技になってしまったため、使い所が限られるようになった。→+Kなどから連続技にし、追加入力のガイガンティックブリッドまで決めよう。画面端との距離が離れていれば追撃が決まるため、ダメージは申し分無い。画面端付近で決めた場合は、ガイガンターからポチョムキンバスターを決めていこう。また、ガイガンターが空中ヒットすると、相手がゆっくりと落ちてくる特殊なやられモーションになる。余程低い位置で当たらない限り、そこにガイガンティックブリッドが決まるので、しゃがみHSやF.D.B.のカウンターヒットから連続技として決めるのも有効な使い方だ。

ヘブンリーポチョムキンバスター／斜め上方向に跳び上がる対空専用の投げ技。無敵時間はあるものの、発生と同時に切れてしまう。先読みで置くといった使い方でないと、対空技としては使えないだろう。空振りしても落下時に技を出すことが可能なため、リスクはそれほどでもない。幸いダメージがとても高いため、ヒートナックル同様連続技としての使用が主となるだろう。

マグナムオペラ／気合で相手を空中に打ち上げ、落下してくるところに強力なストレートを見舞う。発生がそこそこ早く、攻撃判定が発生するまでは全身無敵が続く。使うとすれば、長い無敵時間を活かしての対空、割り込みといったところだが、ポチョムキンは一撃必殺技準備が長いのが難点だ。

ポチョムキン



チップ=ザナフ

抜群のスピードと3段ジャンプなど、所狭しと駆け回る機動力がウリ。しかし、防御力が低いという致命的な弱点をどう補うかが課題だ。息もつかせぬラッシュで反撃のスキを与えるな。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 6 / G 立/屈 / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/屈 / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈 / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 17 / G 立 / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 6 / G 立/屈 / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 8 / G 屈 / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 34 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 屈 / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 8 / G 立/空 / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16×2 / G 立/空 / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 26×2 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm 18×2 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/屈 / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 26 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 60 / G 立/屈 / Tg 3.8 / Lv 5	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv
25	-	全	3



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
60	-	-	-



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
60	-	-	-





■地上攻撃

攻撃発生が早く、リーチの長い遠距離立ちSはけん制に使え、キャンセルで冽掌につなぐことにより、ラッシュを仕掛けられる。立ちHSも強力なけん制技。攻撃判定が非常に強く、キャンセル受付時間も長いので、ヒット確認から連続技につなぎやすい。また、攻撃持続時間も長いので、置いておくように出せば対空にもなるぞ。ガトリング始動技に適したしゃがみKは、ダッシュから接近手段として使っていこう。しゃがみHSは、猛威を振るった前作と違い、判定の弱体化が目立つ。連続技の中継に使おう。立ちPは対空技。相手の低空空中ダッシュやダウン復帰に合わせて連打しておくこと。➡+Pは上半身無敵の性質を持つため、けん制、対空とチップの主力技になる。➡+Kは意外にスキが少なく、カウンターヒット時は横に吹き飛び壁にバウンドするので、追撃が見込めるぞ。➡+HSは通常ヒットでよろけを誘発する。けん制、連続技に活用しよう。

■ジャンプ攻撃

横方向に強いジャンプP、上方向に強いジャンプKは空対空に。下方向に強く、2段技のジャンプHSがメインの跳び込みとなる。ジャンプDは、下方向に判定が強くダウンを奪えるが、スキがやや大きいので連続技の締めに使おう。

■システム共通技

ダストはリーチこそ長いものの、発生が遅く使いづらい。ただし、殺式迷彩と併用すれば、見切られにくく、ガード崩し性能が高くなる。足払いはリーチが長く、ヒット時はγブレードで追撃が決められるため、メインのけん制として使う。デッドアングルは相手を壁にバウンドさせる効果を持ち、追撃が見込める。通常投げは追撃不能だが、距離が離れないので攻めを継続できるぞ。空中投げは、相手をダウン復帰不能にさせたまま手前にダウンさせるので、γブレードで追撃できる。

必殺技	αブレード→αプラス	↓↘→+P(空中可) →αブレード(地上のみ)中にHS	Dm	44(空中40)、αプラス 38	G	立/屈/空F(空中全)
			Tg	1.5/3.6(空中0.8/3.6)、αプラス 1.5/6	Lv	4(空中3)、αプラス4



必殺技	βブレード	→↓↘+S(空中可)
Dm	32+26(空中28+18)	
G	地上立/屈/空F(空中全)	
Tg	2/6+2.4(空中2/4.8+2.4)	
Lv	3、3(空中5、5)	



必殺技	γブレード	←↙↓↘→+HS
Dm	32	
G	全	
Tg	2/1.2	
Lv	3	



必殺技	削岩脚	空中で↓+K
Dm	16×3	
G	全	
Tg	1.4	
Lv	1	



必殺技	毅式転移(つよししきてんい)	↓↓+PorKorSorHS
Dm	–	
G	–	
Tg	0.5/–	
Lv	–	



必殺技	毅式迷彩(つよししきめいさい)	↓↙←+K
Dm	–	
G	–	
Tg	–	
Lv	–	



必殺技	空中挑発	空中でスタート
Dm	1	
G	全	
Tg	–	
Lv	–	



必殺技	幻朧斬(げんろうざん)	←↙↓↘→+K	Dm	90		10ドット(投げ間合い)
			Tg	3/4.8	Lv	–



αブレード/低姿勢状態で突進する技。移動距離は一定で、近距離でガードされた場合は相手をすり抜けていく。地上版はスキが大きいが、追加技のαプラスに移行可能。また、ダッシュから出せば慣性が付くため、ほぼ画面の端から端まで移動する。空中版は低空で出せばスキが小さい。基本的には連続技専用として使えばいいが、毅式迷彩中なら奇襲技として高い効果を発揮する。

αプラス/地上αブレードからの追加技。ヒット時は相手を吹き飛ばし、ダウン復帰不能の効果を持つ。また、カウンターヒット時はダストヒット時と同様にきりもみ状態で吹き飛び、ここでレバーを上に入れるとホーミングジャンプになり、ダスト連続技が決められる。この技は最速で出しても割り込まれるという欠点を持つため、たまに使う程度にとどめ、相手に意識させないように出そう。

βブレード/飛び上がりながら刃を振り上げる対空技。発生後も対打撃無敵があり、地上版は相手の連係に対する割り込みや、起き上がりに出すリバーサル技として重宝する。ただし、スキは大きいのでロマキャンとセットで使いたい。空中版は、主に連続技として使っていこう。

γブレード/自分の分身を飛ばす飛び道具で、射程距離はやや短いが弾速は速い。キャンセルからは出せないが、相手を一定時間拘束するという変更が加わり、追撃がしやすくなっている。また、相手に当たればその後一定時間で硬直が解けるものの、空振り時は長時間硬直してしまうためやや危険が伴う。主に、ダウン追い打ちとして使おう。

削岩脚/回転しながら真下に蹴りを出す技で、最大3ヒットする。前作と違い、当てて有利な状況が増えたので、相手の真上から出すのもアリ。また、出掛かりの2フレーム以内にフォルトレスでキャンセルすると、若干ジャンプの軌道を変えられる。

毅式転移/姿を消して瞬間移動する技。P~HSのボタンに対応し、Pは画面の約1/3、Kは約2/3ほど前方へ、Sは後方にバックステップとほぼ同じ距離を移動する。HSは少々特殊で、相手の頭上に移動し、出現後はジャンプ攻撃などを出せるぞ。また、HSを出した後はジャンプや空中ダッシュができないものの、ジャンプ属性(P162参照)を仕込んで出せば、2段、3段ジャンプも可能だ。

チップ=ザナフ

必殺技	烈掌(れっしょう)	↓↘→+S	RC
Dm	18	G	立／屈／空F
Tg	1.3/3	Lv	3



必殺技	麓砕(ろくさい)	烈掌中に↓↘→+S	RC
Dm	22	G	屈
Tg	1.3/3	Lv	5



必殺技	穿踵(せんしゅう)	烈掌or麓砕中に↓↘→+K	RC FR
Dm	30	G	立／空F
Tg	1.3/4.8	Lv	4



覚醒必殺技	斬星狼牙(ざんせいろうが)	→↘↓↙←→+HS	Dm	30×5+110	G	立／屈／空F	RC FR
			Tg	–	Lv	5	



覚醒必殺技	万鬼滅砕(ばんきめっさい)	↓↘→↓↘→+K	Dm	8×16+30×4	G	立／屈／空F	RC
			Tg	–	Lv	3×16、5×4	



一撃必殺技	ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	立／屈／空F	
			Tg	–	Lv	–	



毅式迷彩／自身の姿を半透明にする技。この状態は、相手の攻撃をくらうか、一定時間たつと解除される。なお、この技はキャンセルから出せない。姿がかなり見えづらくなるので幻惑効果が高く、ダストや投げ、αブレードなども狙いやすくなる。

空中挑発／空中で停滞し、手裏剣を投げる。手裏剣の軌道、速度はランダムだが、基本的に自分の前斜め下に飛んでいく。飛び道具と相殺することは無く、自分が攻撃を受けると消える。なお、ジャンプの昇りやダッシュ中に出すと慣性が付く。

幻朧斬／姿を消し、相手に跳び付く移動投げ。モーションが見切られやすく、投げ成立まで時間がかかるため回避されやすいが、避けられたときのスキは小さい。ヒット時はダウンを奪え、ダウン追い打ちでγブレードが決まる。また、相手の首を斬った瞬間にフォースロマキャンが可能だ。

烈掌、麓砕、穿踵／烈掌は踏み込みつつ掌底を繰り出す技。ここから、追加入力で滑りながら下段判定の蹴りを出す麓砕、中段判定の踵落としを出す穿踵に派生する。派生ルートは「烈掌→麓砕→穿踵」と「烈掌→穿踵」の二つがあり、使い分けることで相手のガードを揺さぶれるぞ。烈掌で止めるとスキが小さく、攻めを継続させられる。なお、麓砕はカウンターヒット時によろけを誘発し、穿踵はヒット時に相手が地面でバウンドする効果を持つので、追撃を決めていこう。また、ジャンプした瞬間にフォースロマキャンが可能。ジャンプ攻撃を出せば、素早い中段攻撃になる。

斬星狼牙／画面内を5回往復し、真上から相手を一刀両断のもとに斬る技。ダメージが高く、立ちHSカウンターから連続技になるので、ヒット確認から狙っていこう。また、突進を開始した直後にフォースロマキャンが可能だ。

万鬼滅砕／素早く突進し、無数の打撃をたたき込む覚醒必殺技。主に連続技用だが、突進距離、無敵時間ともに長いので、割り込みにも使っていける。ダウン復帰不能という変更が加わり、ヒット時にはγブレードでさらに追撃できることもある。

ディエルタ・エンド／五つの炎を作り出す技。ヒットすると炎が結び付き、五芒星を描いて爆発する。暗転後のガードは間に合わないが、それまでの時間が非常に長いため、当たることはまず無い。



ファウスト

巨大なメスから繰り出すリーチの長
攻撃が主体で、けん制、対空と優れ
通常技もそろっている。じっくりと
いつつ、何が出るかな?で、強力な
イテムが出現するのを待とう。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR	Dm 24×3 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 25 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12×3 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR	Dm 42 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 38 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR	Dm 55 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 30,40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR		Dm 42 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR	Dm 80 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
55	-	-	-	RC	FR



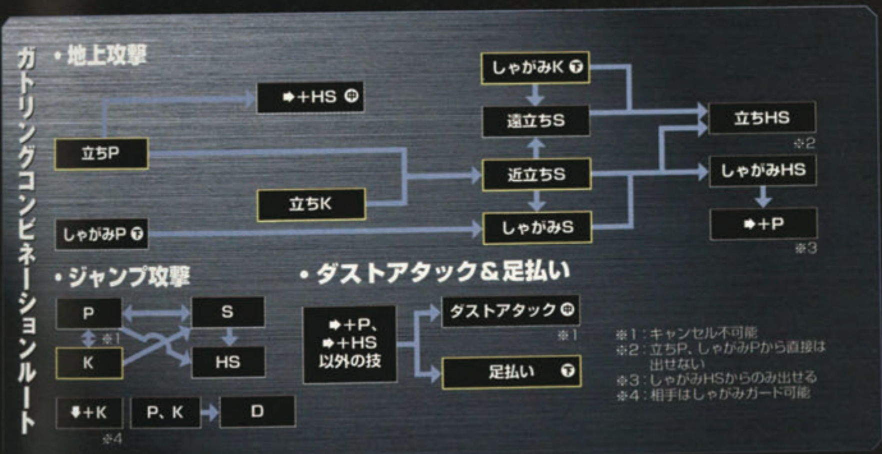
特殊技

ジャンプ中⬇+K

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
35	3.8	全	5	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



※1：キャンセル不可能
※2：立ちP、しゃがみPから直接は出せない
※3：しゃがみHSからのみ出せる
※4：相手はしゃがみガード可能

■地上攻撃

けん制の要となる遠距離立ちSは、前作からモーションが変化して攻撃判定、リーチの長さともに劇的なパワーアップを遂げている。ガトリング始動技のしゃがみPは、下段判定かつリーチも長いので、連続技やけん制に役立つ。しゃがみSはジャンプキャンセル可能技なので、空中連続技や連係を組み立てるのに重宝する上、カウンターヒット時はよろけを誘発する。しゃがみHSはリーチが長く、カウンターヒット時に強力な連続技を狙えるので、遠距離立ちSと併せて使おう。立ちKは見た目の打点は高いが、攻撃判定は低い位置にもあり、けん制、対空ともに使える。また、カウンターヒット時は相手を横方向に吹き飛ばし、壁にバウンドさせる効果も付いているぞ。➡+Pは上方向にリーチが長く、攻撃発生まで上半身無敵なので、対空技として抜群の信頼性がある。中段攻撃の➡+HSは、リーチ、攻撃力ともに優れる技。ガード崩しに使っていこう。

■ジャンプ攻撃

ジャンプPは近距離での空対空、跳び込みに役立つ。ジャンプキャンセル可能技のジャンプKは、空中連続技の中継に。リーチの長いジャンプHSは、空対空、けん制で使おう。ジャンプDは下方向に判定が強く、攻撃持続の終わり際2フレーム中にヒットすると、ダウンする特性を持つ。

■システム共通技

ダストは出始めの11フレームが対打撃無敵。相手の連係に割り込みつつ反撃が狙える。足払いはリーチが長いので、先端を当てるように使おう。特殊技のジャンプ中⬇+Kは、下方向に判定が強く、ジャンプの昇り際に出せるので、中間距離でのラッシュや跳び込みに使える。通常投げはロマキャンが可能。テンションゲージが50%以上あれば大ダメージを狙える。空中投げは相手を横に吹っ飛ばす。対空技と併せて使っていこう。

必殺技	レレレの突き→引き戻し→オイッス！→声が小さい→もう一丁オイッス！	←↙↓↘→+K→←→↓↘→+P→↓↘→+P→↓↘→+P		RC
Dm	突き30、オイッス！30、もう一丁オイッス！70	G	立／屈／空F	
Tg	突き1.5／2.4、オイッス！ー／3.6	Lv	突き 5、オイッス！ 5、もう一丁オイッス！ 5	



必殺技	何が出るかな？	↓↘→+P	
Dm	ハンマー44、時限爆弾60、メテオ36×6、チビファウスト25、毒薬10※	G	全
Tg	チョコレート&ドーナツ以外は ー／1.2	Lv	ハンマー&時限爆弾&メテオ5、チビファウスト3、毒薬2





※ チョコレート&ドーナツは16回復

必殺技	槍点遠心乱舞	↓↘→+S		RC
Dm	44	G	立／屈／空F	FR
Tg	2.5／6	Lv	3	



必殺技	前方移動	槍点遠心乱舞中に→→		RC
Dm	40	G	立／屈／空F	
Tg	1／3.6	Lv	3	



必殺技	後方移動	槍点遠心乱舞中に←←		RC
Dm	40	G	立／屈／空F	
Tg	0.5／3.6	Lv	3	



必殺技	何が出るかな？	槍点遠心乱舞中にD	
Dm	ー	G	ー
Tg	ー	Lv	ー



必殺技	くびびよーん／ぐろーいんぐふらわー／華だろ？俺、華だろ？	槍点遠心乱舞中にP／槍点遠心乱舞中にK／槍点遠心乱舞中にS		RC
Dm	40、50、30	G	空F、空F、屈／空F	
Tg	1／2.4、5／0、1／4	Lv	3、1、3	



レレレの突き／メスで前方を突き刺す技。リーチが長く、画面端から端近くまでの攻撃射程を持つため、飛び道具のような感覚で使っていける。ヒット後は追加入力で連続攻撃を決められるぞ。なお、引き戻し後は11フレーム有利なので、目押しで近距離立ちSなどが入る。ここからの連続技の方が、最後まで追加入力を決めるよりダメージが高い。逆に、もう一丁オイッス！を決めるメリットは、テンションゲージ増加量が多いことだ。ちなみに、オイッスはガード時に即座に動けるため、ダッシュから投げと打撃の二択を仕掛けられる。

何が出るかな？／懐からアイテムを取り出し、上に向かって投げる飛び道具。動作が短く、けん制の遠距離立ちSをキャンセルして出すのが基本。本作では槍点遠心乱舞のメス乗り状態中にも出せるようになり、そちらの方が動作は短い。アイテムは、新たに毒薬が追加され全7種類。以下にアイテム別の特徴を挙げていこう。

●**ドーナツ&チョコレート**：相手にも取られる体力回復アイテムで、回復量は微量。ドーナツは自分の手前、チョコレートは相手の近くに飛ぶ。

●**ハンマー**：放物線を描く飛び道具。

●**チビファウスト**：上空からふわりと降下し、着地後にゆっくり前進していく。立ちガード可能。

●**時限爆弾**：地面に着地した後、約2秒後に爆発。ヒット時はダウン復帰不能だが、自分もくらう。

●**メテオ**：約3秒後に多数の隕石を降らせる。隕石は自分を中心とした位置に密集して降る。

●**毒薬**：放物線上に飛び、地面に落下した後毒が広がる。くらった相手は約6秒間体力が減少する。

なお、画面にアイテムが出現している状況では、何が出るかな？が出せない。ただし、チビファウストが出現した場合には、地面に着地した時点で何が出るかな？が出せるようになる。

槍点遠心乱舞／メスを支点に、反動を利用して体当たりを仕掛ける技で、連続技が主な用途。この技を出した後はメスに乗った状態へ移行し、P～Dのいずれかのボタンを押すことで派生技を出せる。また、この状態はレバーを下に入れると解除でき、ガードされた場合でも即座に解除すれば、反撃を受ける恐れは無い。なお、前に体当たりする瞬間に、フォースロマキャンが可能だ。

必殺技 愛　空中で↓↘→+P

Dm	1+40(自分30)	G	全
Tg	2／1.2	Lv	2、3

FR



必殺技 ごーいんぐまいうぇい※　空中で↓↘→+HS or 槍点遠心乱舞中にHS

Dm	20(空中版18)×4	G	全
Tg	2／3.6(空中版1.5／2.4)	Lv	5

RC FR



※フォースロマンキャンセルは槍点遠心乱舞中にHSのみ可能

必殺技 メッタ斬り　密着して↓↙←+HS

Dm	16×9		空F、100ドット(投げ間合い)
Tg	1／0.6	Lv	3

RC



必殺技 前からいきますよ　↓↙←+P

Dm	44	G	全
Tg	0.5／3.6	Lv	3

RC



必殺技 後ろからいきますよ　↓↙←+K

Dm	44	G	全
Tg	0.5／3.6	Lv	3

RC



必殺技 上からいきますよ　↓↙←+S

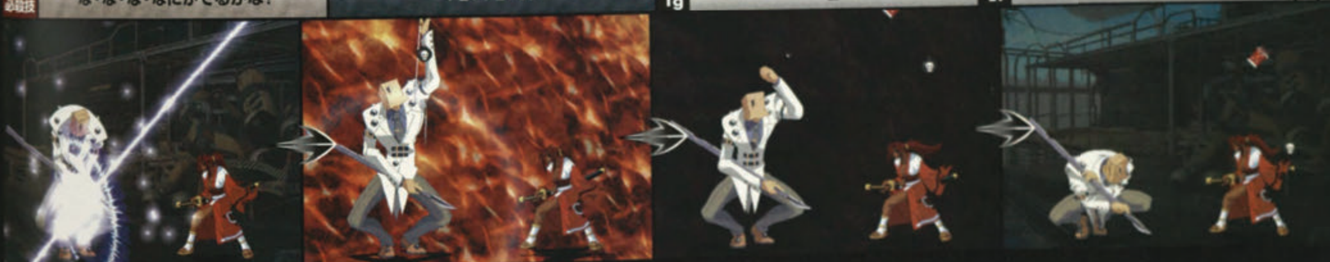
Dm	38	G	立／空F
Tg	0.5／3.6	Lv	3

RC



覚醒必殺技 な・な・な・なにがでるかな!　↓↘→↓↘→+P

Dm	－(何が出るかな？と同様)	G	－
Tg	－	Lv	－



前方移動／前へ体当たりをする技。槍点遠心乱舞がガードされた後のフォローに使おう。
後方移動／後ろに体当たりをする技。槍点遠心乱舞をかわされ、後ろに回られたときに使おう。
くびびよーん／首を伸ばして攻撃するが、打点が高く、当たる状況は皆無。使う必要は無い。
ぐろーいんぐふらわー／頭から花を咲かせ、テンションゲージを増加させる。増加量はさほど多くはない。前作と違い花に攻撃判定が付き、空中フォルトレス以外ではガードができない。しかし、この技を出すより攻めを継続した方がテンションゲージが増加するので、使う必要は無い。
華だろ?俺、華だろ?／ファウストの手前に下段判定の人面花を出現させる技。カウンターヒット時は上に吹き飛ばす効果を持つ。
愛／頭の紙袋に爆弾を入れて投げる飛び道具。紙袋が地面や相手に着弾すると爆発する。この爆発は、自分にも当たるので注意しよう。また、紙袋を投げた直後にフォースロマキャンが可能だ。主な用途は、何が出るかな?が使えない状態でのフォローや、対空技を用意している地上の相手への攻撃、画面端での固めに使うといいだろう。
ごーいんぐまいうぇい／体を回転させながら体当たりする技で、メス乗り状態中に出せる派生版と、ジャンプ中に出せる空中版がある。派生版は、攻撃判定が消滅した直後にフォースロマキャンが可能だ。主に派生版は画面端での連続技用、空中版は固めなどの連係に使っていく。なお、空中版の技の軌道は、出始めに少し下降してから上昇していく。しかし、低空で出せば下降モーション中に着地できるためスキを減少でき、ジャンプ↓+Kからキャンセルすれば、強力な連係となる。
メッタ斬り／メスを回転させて斬りまくる技。コマンド完成時に投げが成立するタイプではなく、ガード不能の打撃を出す(空中フォルトレスのみ可能)打撃投げ。通常の投げより発生が遅いため、至近距離で出すと割り込まれる可能性もある。投げ間合いの広さが長所で、ヒット時はダウンを奪う。さらに、画面端ヒット時なら空中連続技も狙えるぞ。しゃがみPを当ててからダッシュして狙ったり、アイテムを絡めた攻めの中でガード崩し手段として使っていこう。

ファウスト

覚醒必殺技	刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+S	Dm	30+(100 or 150 or 190)、天使自分10	G	屈	RC
			Tg	–	Lv	5	



一撃必殺技	今週のYAMABA	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	全
			Tg	–	Lv	–



前(後ろ)からいきますよ／フロシキに身を包んで姿を消し、ドアから相手の前or後へ出現する。ヒット時は相手を画面端へ吹き飛ばす。単純にガード方向を揺さぶれるが、ガードされたときのスキが大きいので多用は控えたい。また、相手が画面端を背にした状態で後ろからいきますよを出すと、裏に回れず完全に無防備となるので注意。
上からいきますよ／前からいきますよと同系統の技で、こちらは上から出現する。中段攻撃かつ、空中ガード不能な点が長所。カウンターヒット時は相手をたたき付けてバウンドさせるので、追撃も決められる。この系統の技の中ではヒットさせやすく、使用頻度も高い。ロマキャンとセットで使い、ガードされたら下段攻撃を出すのが効果的だ。

な・な・な・なにがでるかな!／何が出るかな?の覚醒必殺技版。アイテムを連続で四つ投げるが、出現確率はすべてランダム。通常の何が出るかな?と違い、画面上にアイテムが残っていても関係なく出せるので、画面上に複数のアイテムを投げられる。本作ではアイテムを投げる数が増えたため、全体の動作が長くなっているのが欠点。そのため、間合いが離れているときや相手の起き上がりなど、反撃を受けにくい状況で出していこう。
刺激的絶命拳／地面を泳ぎつつ突進する技で、連続技が主な用途。出始めから無敵時間がある上に、姿勢もかなり低いので、打点の高い攻撃やカイのスタンエッジのように宙に浮いた飛び道具の下をくぐりつつ攻撃するなど、特定の連係に対しての割り込みにも使える。ヒットすると四つの宝箱が出現。左から順にP〜HSのボタンに対応し相手が任意に選択できるが、一定時間経過すると自動的に選択される。宝箱には死神が3個、天使が1個含まれていて、死神を引くと攻撃成功。攻撃力は弱、中、強の3段階あり、強の攻撃力はかなり高い。なお、攻撃成功後はポチョムキンにのみ空中連続技を決められる。天使を引くと、わずかに自分がダメージを受け、空中へ吹き飛ばされる。
今週のYAMABA／手を伸ばして突きを出す。発生があまりにも遅いので、ほぼ当たる状況は無い。さらに、打点も高いので、相手によっては気絶した状態にすら当たらない。なお、前作から演出が変更されたので、一度は見る価値があるだろう。

特殊登場演出集 其の二

プロフィールや相関図を見ながら登場シーンを見ていくと、さらに深くイグゼクスの世界に浸れる。



ザトーに忠誠を誓っていたヴェノムは、エディに対して冷静ながらも怒りをあらわに。亡きザトーの体を取り戻すために闘う。



ヴェノム「愚弄してくれたな……」
ヴェノムの怒りがこみ上げる。



ヴェノム「たとえ骸だけでも、返してもらうぞ!!」



エディ「ならば貴様の体をもらおうか」
新たな体を求めるエディ……。

すでに会った事があるような言い回しの二人。
その言葉が意味するものとは……。



ディズィーをジョニーに託したテスタメント。ディズィーが居なくなったテスタメントの胸中は……。





テスタメント「借りができたな」



テスタメント「あの子を頼んだぞ」
ジョニー「気になるなら遊びにくるがいいさ」



ソル「引退したんじゃねぇのか？」



スレイヤー「さすがに暇になってねぇ」

ほかにもこんな組合せが!?

ここで紹介した組合せのほかにも、まだまだ対戦前の熱い演出がたくさんある。機会があったら試してみよう。



組合せ表		
ソル	×	アクセル
ソル	×	ディズィー
ソル	×	イノ
カイ	×	紗夢
ミリア	×	エディ
ミリア	×	スレイヤー
アクセル	×	イノ
ジョニー	×	ディズィー
ファウスト	×	ザッパ

番外編

～梅喧たんか集～



梅喧はキャラクターによって違ったたんかを切る。全員まとめて紹介しよう。

「意気がんじゃないよ……」	
「若造が！」	カイ、チップ、ヴェノム
「小娘が！」	ミリア、メイ、紗夢
「トーヘンボクが！」	アクセル、闇慈
「バケモンが！」	ソル、ポチョムキン、エディ、テスタメント、ディズィー
「マガイモンが！」	梅喧
「いかれ女が！」	イノ
「オッサンよぉ！」	ジョニー、スレイヤー
「え、えーと……」	ファウスト、ザッパ、ブリジット





梅喧は全キャラ中唯一、ゲージを使わずガードキャンセル技が出せるため、簡単に攻守を逆転できる。また、入力は難しいが、発生の早い中段攻撃、妖斬扇を使った攻めはかなり強力だ。



	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 14 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 44 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 20 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 8 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 22×3 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 50 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
レバー入れ（遠距離）	Dm 15,25 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4,2.6 / Lv 1,2 / FR	Dm 22 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 66 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	






デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

中距離のけん制にはリーチの長い遠距離立ちSとしゃがみSが使える。前者はジャンプキャンセルができ、後者はガードさせて有利である点に注目しよう。近距離では発生の早い下段攻撃のしゃがみKと、近距離立ちSが使いやすい。特に前者は、足払いとジャンプキャンセル妖斬扇で二択を迫ることができる。しゃがみHSは対空技になる。ヒット時はジャンプキャンセルから空中連続技を決めよう。➡+Pは上半身無敵を活かして対空技に使おう。攻撃判定は低めなので、うまく引き付ける必要がある。ジャンプキャンセルできるので、ヒット時のダメージは申し分無い。➡+Kはカウンターヒット時によろけを誘発するものの、これといった使い道が無い。➡+HSはダメージが高いので、連続技に組み込んでいこう。

■ジャンプ攻撃

普段の跳び込みに使うのは下方向に強いジャンプHS。相手の真上から落ちるように出せば落とされにくい。攻撃レベルが高いため、高めに当てても問題は無い。ジャンプSは横に強く、先端を当てるように出せば対空や対地に万能。ジャンプの昇りで振って、二段ジャンプなどでフォローするといい。ジャンプKはヒット時相手が浮くため、打点に関係無く連続技を決めることができる。ジャンプPからガトリングでつなぎ、地上の相手に多段攻撃として使っていこう。ジャンプDは威力が高いため、空中連続技の締めに最適だ。

■システム共通技

ダストは見切られやすいのが難点。足払いは判定が強く、スキが少ない。ジャンプキャンセルもできる万能な技。けん制として重宝する。投げは画面端で決めれば追い打ちが可能。ガード崩しとしてドンドン使っていこう。空中投げはレバーと逆方向に投げる。端に向かって投げた場合は追撃することができる。

梅喧

必殺技 **畳替し**（たたみがえし） ↓↘→+K（空中可）

Dm	40	G	全	FR
Tg	2.5／1.2	Lv	3	



必殺技 **妖斬扇**（ようざんせん） 空中で→↓↘+S

Dm	44	G	立／空	RC
Tg	1／4.8	Lv	3	



必殺技 **妖刺陣**（ようしじん） ガード中に←↙↓+P

Dm	12	G	立／屈／空F	RC
Tg	1.5／3.6	Lv	3（ガード時1）	



必殺技 **裂羅**（さくら） ガード中に←↙↓+S

Dm	30	G	立／屈／空F	RC
Tg	1.5／3.6	Lv	5	



必殺技 **回り込み** ガード中に←↙↓+K

Dm	−	G	−
Tg	2.5／4.8	Lv	−



必殺技 **雀走**（すずらん） →↘↓↙←+K

Dm	−	G	−
Tg	1.5／2.4	Lv	−



必殺技 **蚊鉤**（かばり）→**鉄斬扇**（てつざんせん） ←↙↓↘→+HS→蚊鉤中にS

Dm	12→36	G	立／屈／空F	RC
Tg	2／4.8→2／9.6	Lv	4→4	

鉄斬扇



畳替し／足から畳を発生させて攻撃する。連続技として使える上、ヒットの状況によってはさらに追撃まで決まる。連係として使いつつ、フォースロマキャンすればさらに攻めることができるので、ぜひ習得しておきたい。空中でも出すことができ、こちらは畳が地面に着くまで判定が持続する。足払いがヒットした際にジャンプキャンセルから相手の起き上がり重ねていくのが主な使い方だ。
妖斬扇／発生が早く、中段判定となっているので、ジャンプ上昇中に出せれば強力なしゃがみガード崩しとして使える。また、ジャンプキャンセル可能な技からの連続技として決めるのも有効。コマンドは→↓↘↙か、→↓↙↘が出しやすいだろう。これらの入力ではハイジャンプとなってしまうが、ジャンプキャンセルで出す場合は↙→↓↘と入力すればノーマルジャンプから出るため、ロマキャンからの連続技のダメージがアップする。
妖刺陣／攻撃判定発生前に無敵が切れてしまうものの、カウンターヒットすれば相手が浮くため、追撃で大ダメージを狙える強力な技。無敵時間が切れた後もヒザ上まで無敵なので、足元狙いではないガトリングには積極的に使っていくといい。ガードキャンセル技はヒットストップの影響を受けないため、素早くかければ相手の技の持続部分に決まり、カウンターヒットとなる。この性質を特に活かせる妖刺陣は、今作の梅喧のカギとなる技だろう。ノーマルヒット時は反撃を受けてしまうこともあるが、難しいので気にすることはない。
裂羅／攻撃判定発生後まで無敵が続く、頼れるガードキャンセル技。ガードされてしまうとスキが大きい。ロマキャンを使い、スキをフォローしつつヒット時には連続技を決めるというのが賢い。
回り込み／相手の攻撃をガードしている最中にコマンドを入力することで出せる、ガードキャンセル技。スキの大きい技に対して使い、連続技を狙うのが主な使い方だろう。また、画面端に追い詰められたとき、脱出する際に役に立つ。後半部分は無防備になっているので注意しよう。
雀走／立ちガード可能な技を防ぎつつダッシュする。中距離から強引に間合いを詰めたい時に使おう。終わり際にスキがあり、下段に弱いので多用は禁物だ。接近に成功した際は投げを狙おう。

覚醒必殺技 **連ね三途渡し** ↓↘→↓↘→+S

Dm	60×3	G	立/屈/空F
Tg	—	Lv	5



覚醒必殺技 **縛・亀**(ばく・き)/**縛・麟**(ばく・りん)/**縛・龍**(ばく・りゅう)/**縛・凰**(ばく・ほう)
ガード中に←→↘↓↙←+P/ガード中に←→↘↓↙←+K/ガード中に←→↘↓↙←+S/ガード中に←→↘↓↙←+HS

Dm	10	G	立/屈/空F
Tg	—	Lv	5





一撃必殺技 **画竜点睛**(がりょうてんせい) ↓↘→↓↘→+HS

Dm	全体力	G	全
Tg	—	Lv	—



蚊鉤→鉄斬扇/鉤爪を伸ばして攻撃する。触れた相手を引き寄せる効果があり、ヒット時はよろけを誘発する。ガードさせれば梅喧が有利になるので、カウンターヒットで連続技にもなる立ちHSから連係させよう。ガードさせてからは立ちPやしゃがみK、昇り妖斬扇に連係させていきたい。ヒット時は追加入力の鉄斬扇につなぎ、ロマキャンから連続技を決めるのがオススメ。また、鉄斬扇がカウンターヒットすれば相手は浮くのだが、状況的にまず無いといえるだろう。

連ね三途渡し/強力な3連斬りを繰り出す覚醒必殺技。1発目の攻撃判定が出るまで無敵が続くので、起き上がりにリバーサルで出し、相手の攻めを返すといった使い方が強い。ただし、投げに対しては無防備なので、相手の連係に割り込むといった使い方をした場合、投げられてしまうことも。

縛/ヒットすると、相手に様々なステータス異常を引き起こすガードキャンセル専用の覚醒必殺技。ボタンに対応した4種類の効果があり、

- P(亀):相手のジャンプを封印する
- K(麟):相手の必殺技を封印する
- S(龍):相手の攻撃力を下げる
- HS(凰):相手の防御力を低下させる

となっている。効果はどれも約14秒間持続し、梅喧が相手に攻撃を受けたとしても効果が切れることは無い。発生が非常に早く、よほど遅いタイミングで出さない限りはまずヒットが望める点が強い。オススメは相手の必殺技を封印できる麟。必殺技が使えないということは、キャンセルでフォローできないため、スキの大きい通常技も使えないというワケだ。また、攻撃力を下げて攻めればリスクが減るため、龍も手堅い。逆転をかけるならば防御力を減らす凰といったところだが、それならばロマキャンなど安定してダメージが望める行動にテンションゲージを使った方が得策だろう。また、縛シリーズにロマキャンをかけて連続技を決めると、何と連続技のダメージが30%まで下がるという驚異の補正を受けてしまう。

画竜点睛/突進系の一撃必殺技。無敵時間は出始めの一瞬だけしか存在しないため、対空や割り込みには使いにくい。発生はそこそこ早いため、スキの大きい技をガード後の反撃技として使おう。



蔵土縁 紗夢

紗夢は武器を持たないためリーチは短めだが、その分素早い動きができる。スピードを活かして相手をかく乱しつつ接近し、自分の間合いに持ち込んでから勝負を付けよう！

登場時演出



各種移動 / サイクバースト / 一撃必殺技準備



ダッシュ
空中ダッシュ
バックステップ
空中バックステップ

ジャンプ / ダウン復帰



後方ジャンプ
垂直ジャンプ
前方ジャンプ
ホーミングジャンプ

各種ガード / 各種やられ状態



立ちガード
しゃがみガード
空中ガード
きりもみ状態
あおむけダウン
not exist
うつぶせダウン

挑発 / 敬意 / 気絶 / よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 9 / G 立/屈 / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 12 / G 屈 / Tg 2.6 / Lv 2 / RC	Dm 26 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 20×3 / G 立/屈 / Tg 3.8×3 / Lv 4,4,5 / RC	Dm 16 / G 立 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC
しゃがみ	Dm 6 / G 立/屈 / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 8 / G 屈 / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 26 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 20×2 / G 立/屈 / Tg 3.8 / Lv 4 / RC	Dm 28 / G 屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC
ジャンプ	Dm 9 / G 立/空 / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 12 / G 立/空 / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 28 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 35 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 16,28 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC
レバー入れ(遠距離)	Dm 18×2 / G 立/屈 / Tg 2.6,3.8 / Lv 3,4 / RC	Dm 16,26 / G 立/屈 / Tg 2.6,3.8 / Lv 2,4 / RC	Dm 30 / G 立/屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 30×2 / G 全 / Tg 3.8 / Lv 5 / RC	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
20	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



■地上技

立ちKは発生が早い下段技で、しゃがみKとは違い、連続技の始動に使用してもダメージ補正を受けないので、多用していこう。

しゃがみSはスキが小さく判定が強いので、相手のけん制技に打ち勝ちやすい。カウンターヒットするとよろけを誘発させられるので、ダッシュして追撃しよう。また、遠距離立ちSはリーチが長くスキが小さめ。低めの空中ダッシュへの抑止効果があるので適度に使っていこう。

➡+Pは上半身無敵なので対空技に重宝する。近距離立ちSにつないで連続技を決めよう。2段技なので、空振りするとスキが大きく危険。

➡+HSは攻撃判定が非常に強力な上、発生が早いので相手のけん制技をつぶしやすい。しかし、密着でガードされるとスキだらけなので注意。

ダストは発生が早く、モーションが小さい中段技なのでガードを崩す際に重宝するぞ。

■ジャンプ攻撃

空対空では横に強いジャンプKを主に使用していく。また、上に強いジャンプSも強力。ジャンプHSは攻撃範囲が広い上に発生も早く便利。

ジャンプDは空中で放つ二段蹴り。地上の相手にヒットさせると浮かすことができ、その後は空中連続技を決められる。主に、低空ダッシュの連係に絡めると効果的だ。

■システム共通技

デッドアングルは、発生が早い上にスキが少なく使い勝手がいい。

通常投げは蹴り上げる前にフォースロマキャン、蹴り上げ後にロマキャンが可能なので、テンションゲージがある場合は連続技を決められる。

空中投げは両足で相手の首を挟んで放り投げる。ダウン復帰不能時間が短いため、高い位置で投げてしまうとダウン復帰されてしまう。

蔵土縁 紗夢

必殺技	破斧(ほちふ)	相手の立ちガード可能技に合わせて←→
Dm	－	G	－
Tg	－	Lv	－



必殺技	朝凪の呼吸	↓↓+KorSorHS
Dm	－	G	－
Tg	－	Lv	－



必殺技	龍刃(りゅうじん)	↓↘→+K(空中可)
Dm	地上64(100)、空中66(98)、派生時28(66)	G	地上 立／屈／空F、空中&派生時 全
Tg	地上2.5／8.4、空中2／7.2、派生時 －／1.2	Lv	5



※ カッコ内の数値は強化版

必殺技	逆鱗(げきりん)	↓↙←+K(空中可)
Dm	地上40(32×5)、空中30 (28×5)、派生時16(24×5)	G	全
Tg	2.5／4.8、空中 1.5／4.8、派生時 －／2.4	Lv	3



※ カッコ内の数値は強化版

必殺技	劍楼閣(けんろうかく)	→↓↘+K(空中可)
Dm	地上14×5(15×8)、空中12×5(16×8)、派生時8×3(14×8)	G	地上 立／屈／空F、空中&派生時 全
Tg	2.5／2.4、派生時 －／2.4	Lv	3



※ カッコ内の数値は強化版

破斧／立ちガード可能な攻撃を受け流す、当て身系必殺技。コマンド入力にボタンを必要とせず、失敗しても空振りモーションが出ない。当て身の受け付け時間は短めだがコマンドが簡単なので、連係への割り込みには重宝する。なお、当て身が成立した後は、即座にジャンプ、前進、後退など移動以外のすべての行動を取ることが可能。ちなみに、フォルトレスをすれば行動の制限を解除できるので、←→(当て身成立)→←+Dボタン以外の二つ(フォルトレス)→→と入力すれば、破斧成立後最速でダッシュできる。

朝凪の呼吸／Kは龍刃、Sは逆鱗、HSは劍楼閣の性能を、特殊な呼吸法によって飛躍的に上昇させる必殺技。成功すれば必殺技を模したアイコンが表示される。それぞれの技ごと三つまで、最大9個のアイコンをためることが可能だ。強化対象の必殺技によって呼吸の自体の硬直が異なり、S→K→HSの順で徐々に長くなる。Sの逆鱗強化に至っては極端に硬直が短く、足払い(ヒット)キャンセルから出しても、反撃が間に合うほど。サイクバーストで相手を吹き飛ばした後など、かなり有利な状況下でないと安全に強化できない。主に、一番早い劍楼閣の強化を狙っていこう。ちなみに、硬直の終わり際ギリギリに攻撃を受けた場合、一方的につぶされず強化したことになる。

龍刃／脚に気をまとわせ、強力な飛び蹴りを放つ。ガードされるとスキが大きいため、基本的には連続技に組み込んでいく。地上版は発生が遅めで、主にしゃがみHSからの連続技に使用していく。攻撃判定が高めの位置に存在しているため、しゃがんでいる相手にヒットしないので、出す際には相手の姿勢を確認しよう。なお、わずかだが打撃に対する無敵時間がある。

空中版は地上版より発生が早く、攻撃レベル1の技からでも連続ヒットさせることが可能。攻撃力も若干上昇する。その代わり、打撃に対する無敵時間は全く存在しない。

朝凪の呼吸で強化すると、地上版は発生が早く、空中版は発生が若干遅くなり、ダメージが大幅にアップする。また、ダウン復帰不能効果が付加される上、攻撃判定が大幅に強化されるため、一部キャラのしゃがみやられに当てることができる。

必殺技	爆蹴(ばくしゅう)	↓↘→+S	
Dm	－	G	－
Tg	2／－	Lv	－



必殺技	回り込み	爆蹴中にP	
Dm	－	G	－
Tg	－	Lv	－



必殺技	足払い	爆蹴中にK	
Dm	30	G	屈
Tg	－／2.6	Lv	3



必殺技	百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)	爆蹴中にS	
Dm	18×3	G	立／屈／空F
Tg	2／2.4	Lv	3



必殺技	千里沁鐘(せんりしんしょう)	爆蹴中にHS	
Dm	20×4	G	立／屈／空F
Tg	2.5／7.2(裏回り時 2.5／4.8)	Lv	3(裏回り時 5)



必殺技	鷹嬰脚(ほうえいきゃく)	空中で↓+K	
Dm	16+10×3	G	立／空
Tg	1.5／3.6、1.8／3	Lv	3、1×3



覚醒必殺技	兆脚鳳凰昇	→↘↓↙←→+S	
Dm	20+9×10+40+80	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	5、3×10、5、5



逆鱗／少しジャンプして炎の踵落としを放つ。地上版は、主に無敵時間を利用して相手のけん制技をつぶすのに役立つ。中段攻撃なのでガード崩しに使えるが、発生が遅いので見切られやすい。

空中版は、地上版と異なり無敵時間が存在しない。主に龍刃絡みの連続技の締めに使おう。

朝凪の呼吸で強化すると、地上・空中ともにダウン復帰が不能になる。空中版は通常と同様に連続技の締めに使えば、さらなる追撃が望める。

劒楼閣／逆立ちのような格好で空中に上昇しながら、連続蹴りを繰り出す必殺技。

地上版は攻撃判定発生と同時まで打撃無敵が存在するので、割り込みやリバーサルに使おう。

空中版は龍刃を使った連続技のつなぎや、龍刃では届かない、真上の相手に対しての連続技に使用する。地上版と異なり無敵時間が存在しないので、割り込みには使用できない。

朝凪の呼吸で強化すると、龍刃、逆鱗と同様にダウン復帰が不能になる上、発生が早くなり攻撃力が上昇する。地上版は無敵時間が延びるので、対空としても利用できる。

なお、龍刃、逆鱗、劒楼閣はほかの必殺技とは異なり、龍刃→劒楼閣→逆鱗のように2回まで派生が可能。ただし、龍刃→龍刃のように連続して同じ技へは派生できない。

爆蹴／回り込み、足払い、百歩沁鐘、千里沁鐘の四つの必殺技に派生できる、攻撃判定を持たない移動技。移動中は上半身に無敵があるので、攻撃判定の高めな技をかわすことが可能だ。

回り込み／爆蹴から派生する移動技。移動中に上半身のみ無敵時間が存在するので、打点の高い打撃をかわせる。

足払い／爆蹴から派生する下段攻撃。爆蹴から早めに派生させれば、攻撃レベル5の技から連続ヒットさせることが可能。この足払いから龍刃、逆鱗、劒楼閣のいずれかに派生できる(攻撃判定が出る前も可)。なお、足払いも派生回数に含まれるので、この後は2回しか派生できない。

百歩沁鐘／爆蹴から派生する、気をまとった裏拳による突進系必殺技。攻撃発生前に若干無敵時間が存在し、密着状態でガードされない限り反撃は受けづらいので、主に奇襲として使っていく。

蔵土縁 紗夢

覚醒必殺技　**戀崩孃**(れんほうきゃく)　→↘↓↙←→+HS

Dm	18×13	G	全
Tg	1.5/3.6、1.8×3	Lv	3、1、1、1



覚醒必殺技　**激・砕神掌**(げき・さいしんしょう)　↓↘→↓↘→+HS

Dm	30+50	G	立/屈/空F
Tg	−	Lv	5



一撃必殺技　**我羨惚**(がせんこつ)　↓↘→↓↘→+HS

Dm	全体力	G	全
Tg	−	Lv	−



千里沁鐘／気をまとった裏拳で攻撃する、爆蹴からの派生必殺技。百歩沁鐘に比べ移動距離が格段に長く、攻撃判定が出る前に相手に触れた場合は裏に回り込み、すかさず反転して攻撃する。動きが早いため奇襲としてかなりの効果を発揮する。なお、反転直後に打撃に対する無敵が存在する。
鷹嬰脚／空中から急降下して、相手を何度も踏み付ける。ジャンプの昇り際に出せば、中段攻撃として利用できる。なお、初段のみ攻撃レベル3なので、低空でヒットさせた場合に初段をロマキャンすれば、地上技につなげられる。
戀崩孃／手から巨大な気を発する覚醒必殺技。コマンド入力直後は無防備だが、途中から非常に長い無敵時間がある。そのため、相手の起き上がりに重ねると、リバーサル無敵技を封じられる上に、ガードバランスを安全に増加させられる。
兆脚鳳凰昇／突進がヒットすると、相手に多数の打撃をたたき込み、最後は相手を空中に打ち上げてフィニッシュする。発生が早く、無敵時間が長く存在するので、割り込みやリバーサル、または連続技にと、幅広い用途が見込める覚醒必殺技。ただし、突進部分をガードされてしまうと反撃を受ける可能性があるため注意したい。最後の攻撃はダウン回避不能だが、紗夢側の硬直も長いため、追撃はロマキャンをしない限り難しい。なお、ヒット時にロックしないので、空中ヒットの場合は全段当たらない。
激・砕神掌／強力な掌底で相手を吹き飛ばす。無敵時間が発生後まで続くので割り込みに使用できるが、スキが大きくガードされると反撃は必至。発生は早く、連続技に組み込みやすい。ヒットさせるとダウン復帰不能なので、画面中央でダッシュから遠距離立ちS→(空中)龍刃、画面端では近距離立ちSから空中連続技を決めよう。なお、この技を連続技の始動にすると、2ヒット目(1段目ロマキャン時はそれ以降も)の補正が2倍になるという特性を持つ。そのため、連続技に組み込むより、割り込みや反撃に使用した方が効果が高い。
我羨惚／突進攻撃がヒットすると特殊演出に入り、「天上天下唯我独尊」の文字とともに一撃で倒す。準備動作、技自体の発生ともに早いので、相手が気絶状態のときには積極的に狙うといいぞ。



対応技を完全網羅!!

フォースロマンキャンセル大全



フォースロマンキャンセルできる技すべてを、ボタン入力する瞬間の写真と共に紹介。
タイミングを学習して、新たな連続技や連係を開拓しよう。

フォースロマンキャンセル対応技表

注釈 ●合番：下のグラフィックとの合番 ●タイミング：受け付けタイミング。F=フレーム
●受付幅：受け付けタイミングの幅（単位はフレーム＝1/60秒）

キャラ名	合番	技名	タイミング	受付幅
スレイヤー	1	➡+P	攻撃判定が発生した瞬間から3F間	3
	2	Dステップ	※	4
イノ	3	HS大木をさする手	攻撃発生前。動作開始から22F~24Fまで。攻撃発生は29Fから	3
	4	抗鬱音階(空中可)	緑の音符が見えた瞬間が攻撃発生。そこから4、5F目	2
	5	ケミカル愛情(空中可)	光のエフェクトが見えてから3F目で攻撃発生。そこから6、7F目	2
ザッパ	6	そのまま帰ってこないで下さい(空中可)	S、HSどちらも可。攻撃発生後2、3F目	2
ブリジット	7	足払い	攻撃発生後、3、4F目のリーチが一番長い部分	2
	8	スターシップ(地上のみ)	3段目のみ可能。3段目の攻撃発生が出た瞬間	2
ソル	9	ガンフレイム	攻撃発生直前の2F間。火のエフェクトが見えてから11、12F目	2
	10	バンディットブリンガー	火のエフェクトを手に纏った瞬間から3F間	3
	11	ライオットスタンプ	壁を蹴って、攻撃判定の出た瞬間から4F間	4
	12	ファフニール	突き出した拳に攻撃判定が出た瞬間と次のフレーム	2
カイ	13	スタンエッジ・チャージアタック	攻撃発生前。目の前に球状の光が見えた次とその次のフレーム	2
	14	スタンディッパー	1段目の攻撃判定が無くなってから、3~5F目の薙払いの構えの瞬間	3
	15	セイクリッドエッジ	攻撃発生(突進する光の剣が見えたとき)から6、7F目	2
メイ	16	拍手で迎えてください	手の攻撃判定が出る直前の2F間	2
	17	イルカさん(縦&横)	ヒットorガードさせた場合のみ可能。その瞬間から6F間	6
ミリア	18	HSタンデムトップ	攻撃判定前。キャラの動作開始から14~16F目	3
	19	アイアンセイバー	攻撃判定が出た瞬間から6F間	6
エディ	20	➡+K	攻撃発生の瞬間とその次のフレーム	2
	21	インヴァイトヘル	地面からドリルが出現する瞬間から2F間	2
	22	シャドウギャラリー	初段と2段目の間。この受付時間終了後、2F目に攻撃発生	3
ポチョムキン	23	メガフィスト(前方&後方)	攻撃発生の瞬間とその次のフレーム	2
	24	ハンマフォール	攻撃発生の瞬間とその次のフレーム	2
チップ	25	幻朧斬	投げ後、相手の首を斬る瞬間	1
チップ	26	穿踵	地面から跳び上がった瞬間	3
	27	斬星狼牙	攻撃発生(最初の突進を開始した瞬間)から4F間	4
ファウスト	28	愛	飛び道具扱い。攻撃発生から4、5F目	2
	29	槍点遠心乱舞	前方の攻撃判定が発生した瞬間とその次のフレーム	2
	30	槍点遠心乱舞~ごーいんぐまいうえい	高速で体を回転させるグラフィックが終わった瞬間	4
梅喧	31	ジャンプD	獅子舞が放出した炎が見えた後の3F目から3F間	3
	32	畳替し(地上)	畳が見えてから3~5F目。5F目が攻撃発生	3
	33	畳替し(空中)	畳が見えてから3、4F目。5F目が攻撃発生	2
紗夢	34	通常投げ	投げ後、地面に紗夢の手が着いた瞬間とその次のフレーム	2
	35	千里沁鐘	相手の裏に回る場合は×。攻撃発生直前の3F間と攻撃発生時の1F	4
ジョニー	36	➡+K	突進中。この受付時間終了後から、3F目に攻撃発生	2
	37	ディバインブレイド	ジャンプして手を振り上げた瞬間から3F間(入力はP+K+HSで)	3
	38	ディバインブレイド(追加攻撃)	追加攻撃入力後、攻撃判定が発生してから3、4F目	2
	39	空中ディバインブレイド	攻撃判定が発生してから3、4F目	2
アクセル	40	しゃがみHS	攻撃発生した瞬間とその次のフレーム	2
	41	鎌閃撃	光を帯びた鎌が突進してから4F目のみ	1
	42	HS雷影鎖撃	地面にバウンドした瞬間から3F間	3
闇慈	43	➡+K	攻撃判定の出た瞬間とその次のフレーム	2
	44	➡+HS	最後の攻撃判定が出た瞬間から2F間	2
	45	陰	投げ後は×。攻撃判定が出た瞬間から3F間	3
	46	一誠奥義「彩」	攻撃発生時(扇が斜めから真横に回転した瞬間)と次のフレーム	2
ヴェノム	47	スティンガーエイム(タメ時も可)	Sは攻撃発生後4~7F目。HSは攻撃発生後6~9F目	4
テスタメント	48	エグゼビースト	テスタメントがお辞儀して、顔が見えなくなった瞬間から3F間	3
ディズィー	49	魚を捕る時に使ってたんです	氷柱が出現し、攻撃発生してから18、19F目とかなり遅め	2
	50	インペリアルレイ	暗転後、小さい火のエフェクトが見えた瞬間とその次のフレーム	2

※……Kは、後退してから大きく前進する直前の4F間。Pは4F間の受け付けが終了してから3F後に前進

フォースロマンキャンセル受け付け時の最初のグラフィック





ジョニー

全体的にリーチの長い通常技を活かした地上戦が得意。ダッシュがステップタイプなのでやや動きが重めだが、攻撃力が高いので、ワンチャンスで勝負を決することも可能だ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 12 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 16 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 26 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 42 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 22 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 48 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 25,25 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
ジャンプ	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 24 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
レバー入れ(近距離)	Dm 25 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 34 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 76 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
40	-	-	-	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



■地上技

立ちKは判定が強い上に足元のやられ判定が小さく、地上の相手へのけん制として非常に強力。また、しゃがみSも同様に判定が強くリーチが長いので、けん制技として使っていこう。しゃがみHSは発生が早く、発生した瞬間わずかに後方に下がるため、相手の投げをつぶしやすい。また、カウンターヒットさせるとよろけを誘発できるので、追撃を決めることが可能だ。

➡+Pは上半身無敵なので対空技として重宝する。ヒットした場合は、ジャンプキャンセルから空中連続技へ移行しよう。

➡+Kは前方にステップしながら蹴り上げる。ヒットした場合は相手を浮かせることができ、ジャンプ攻撃での追撃が可能だ。なお、カウンターヒットした場合は長い時間ダウン復帰をされない。また、ガードされてもその後の状況が有利なので、地上戦のメイン技として活躍してくれる。

■ジャンプ攻撃

跳び込みには下方向に強いジャンプHSがオススメ。しかし、ジョニーの斜め下方向にしか攻撃判定が存在しないので、真下に潜り込まれるとめっぽう弱いのが難点。また、ジャンプKは判定自体は特筆すべきものではないが、めくりを狙うことができるので重宝するはずだ。

空中の相手へのけん制はリーチの長いジャンプSが強力。相手の跳び込みへの抑止効果は十分。

■システム共通技

デッドアングルは、発生直前まで無敵時間があり、発生後まで上半身無敵。相手のラッシュを切り返すにはもってこいの技。ただし、下方向への判定が薄いので、姿勢の低い相手には当たらないのが難点。通常投げは相手を上に放り投げる。ジャンプ攻撃での追撃が可能なので積極的に狙おう。空中投げは真横に相手を放り投げる。画面端近くならば、空中連続技に移行できるぞ。

必殺技	ミストファイナー	↓↙←+PorKorS(押しっぱなし)
Dm	上段(Lv1)35(Lv2)70(Lv3)26×9、中段(Lv1)32(Lv2)70(Lv3)24×9、下段(Lv1)29(Lv2)70(Lv3)22×9	
Tg	上段・中段・下段とも (Lv1)1+1／4.8(Lv2)1+1／9.6(Lv3)1+3／1.8	



必殺技	居合抜き	ミストファイナーで押したボタンを離す
G	上段 立／屈／空F、中段 全、下段 屈	
Lv	3(上段 Lv3のみ5)	



必殺技	前方移動	ミストファイナーの構え中に→
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	後方移動	ミストファイナーの構え中に←
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	構えキャンセル	ミストファイナーの構え中にHS
Dm	−	G	−
Tg	−	Lv	−



必殺技	グリッター イズ ゴールド	↓↙←+HS
Dm	10	G	全
Tg	0.8／1.2	Lv	3



必殺技	バッカスサイ	↓↘→+P
Dm	−	G	−
Tg	1／−	Lv	−



必殺技	燕穿牙(えんせんが)	空中で→↘↓↙←+HS
Dm	6+62	G	立／空
Tg	2／3.6	Lv	3



必殺技	ディバインブレイド／空中ディバインブレイド	→↓↘+S中にS／空中で↓↙←+S
Dm	50	G	全
Tg	2／1.2(空中3／1.2)	Lv	5



ミストファイナー／コマンドを入力すると居合いの構えを取り、ボタンを離したと同時に素早く斬り付ける必殺技。上段は斜め上方、中段は正面、下段は斜め下方を攻撃する。また、グリッター イズ ゴールドを当てた回数によって、性能が変化するという大きな特徴がある。グリッター イズ ゴールドを1枚当てるごとにミストファイナーのLvが1ずつ上昇していき(最大レベル3)、一度使用するとLv1に戻る(構えキャンセルでは戻らない)。

Lv1は発生が遅く、特に下段は通常ヒットでは連続技に組み込めないため使いにくい。中段は発生がそこそこ早くリーチが長いので、立ちHSからの連続技に重宝する。しかし、しゃがみやられの姿勢が低いキャラに当たらないので注意が必要。

Lv2はダメージアップ＆発生が早くなり、ダウン復帰が取れないように変化。上・中・下段いずれも攻撃レベル2の技から連続ヒットするようになり、非常に使い勝手がよくなった。基本的には、常にこのLv2の状態を維持していきたい。

Lv3はダウン復帰可能だが、ヒット数およびダメージが大幅に上昇。発生もLv2と同様に早いので、連続技に組み込みやすい。

なお、構え中にHSボタンを押すことによって構えをキャンセルして通常状態に戻ることができる。これを利用し、キャンセル可能技を当てた際にすばやく構え→キャンセルとすることで、通常技のスキを軽減できるのだ。

グリッター イズ ゴールド／前方にコインを投げる飛び道具系必殺技。硬直が短く発生も早いので、ラッシュに交ぜると非常に効果的だが、1ラウンドに8回までという使用回数制限がある。また、発生直後は高い位置に判定があるので、低空ダッシュに対する対空技としても効果的。ヒットさせることによって、最大3までミストファイナーのレベルを上昇させられるのは前述の通り。

バッカスサイ／柄から前方に霧を発生する必殺技。相手キャラが触れると体の周りに霧がまとわり付き、その間はミストファイナーがガードできなくなるという性質を持つ。霧が浮遊している時間は短いので、ダウンした相手に重ねるなど工夫しないとまとわり付かせるのは難しい。この技を利用すれば、強力な起き攻めを作ることが可能だ。

覚醒必殺技	「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→+HS	Dm	20+65+65	G	立/屈/空F	RC
			Tg	–	Lv	5	



一撃必殺技	ジョーカートリック	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	立/屈/空F
			Tg	–	Lv	–





燕穿牙／空中で炎をまとった刀により攻撃する2段技。ダメージが高く発生が早いので、空中連続技の締めに最適。また、低空で出せば、中段攻撃として機能するので、ガード崩しにも使えるが、ガードされると反撃を受けかねない。必ずロマンキャンセルとセットで使用したい。なお、1段目のみをヒットさせた場合、ダウン復帰不能となる。

(空中)ディバインブレイド／コマンドを入力すると前方に大きく飛び跳ね、着地するまでにSボタンを押すと真下に炎の柱を発生させる。主に遠距離からの奇襲に使用していくが、ガードされたり空振りしてしまうと反撃は必至。また、密着近くで攻撃レベル5の技を当てた際、キャンセルして最速で追加攻撃を出すと連続ヒットさせることが可能だ。なお、移動中はずっと被カウンター判定なので、対応されると大ダメージを受ける恐れがある。移動、炎の柱ともにフォースロマキャン対応技。移動時のフォースロマキャンはその後ジャンプ攻撃を出せるようになり、炎の柱は硬直を短縮することができる。

空中版は、真下に炎の柱を発生させる。主に相手の対空攻撃つぶしに利用していく。低い位置で当てた場合、フォースロマキャンを使用すれば追撃することも可能だ。

「それが俺の名だ」／刀を上に振り上げ、それがヒットするとジョニーの頭文字「J」をかたどった剣撃で相手を攻撃する、唯一の覚醒必殺技。発生後まで無敵時間がある上、ガードされても反撃を受けづらいので、割り込みやリバーサルに最適。

また、発生が早く、ヒット時は相手をロックする。そのため、どんな位置で当ててもダメージが変わらないので、連続技の締めとしても活用できる。ただし、攻撃判定が若干高めの位置にあるため、ブリジットのしゃがみKやソルのグランドヴァイパーなど、極端に姿勢の低い状態に対しては空振りする。その点には注意する必要がある。

ジョーカートリック／前方にカードを投げ付ける一撃必殺技。ヒットすると相手をカードの中に封じ込めて一刀両断する。いかなる飛び道具とも干渉せず、消えることが無いので非常に強力だが、攻撃判定の位置が高く、少しでも姿勢の低いキャラにはヒットしないのが難点。



鎖鎌というマニアックな武器で全キャラクター中でも屈指のリーチを誇るアクセル。嫌がらせとも取られるほどのけん制から切り返しの痛～い一撃まで持ち合わせるキャラクターだ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶

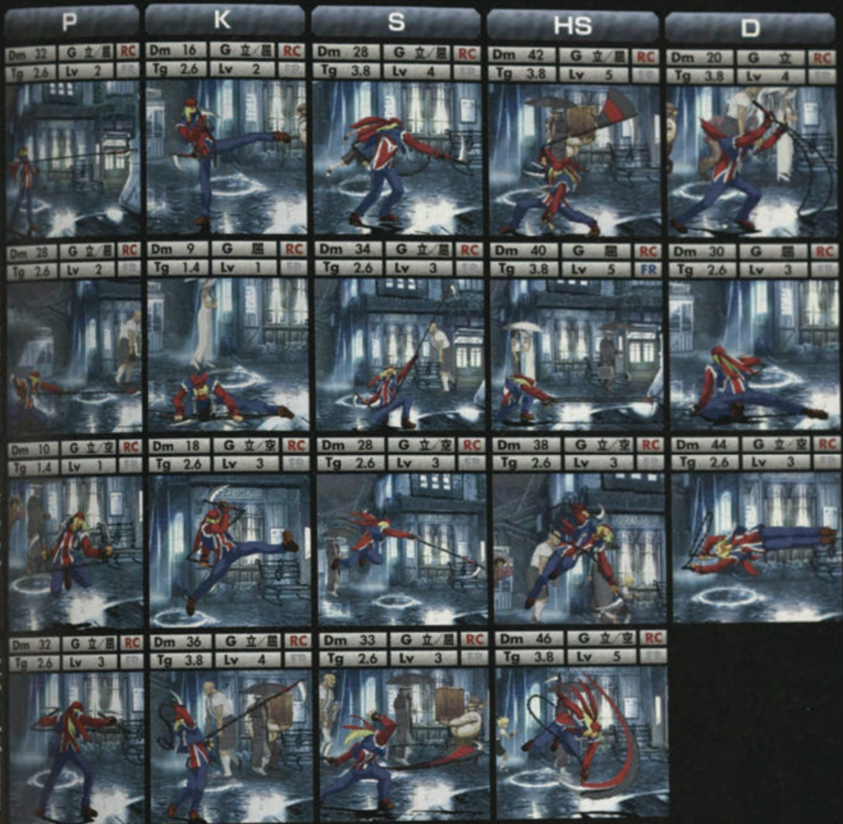


よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 16 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 42 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 20 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
しゃがみ	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 9 / G 屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 34 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 38 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm 32 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 33 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 46 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
25	-	全	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で←or→+HS

Dm	Tg	G	Lv
50	-	-	-



空中投げ

空中の相手に対して近距離で←or→+HS

Dm	Tg	G	Lv
60	-	-	-



特殊技

↘+P

Dm	Tg	G	Lv	RC
24	2.6	屈	2	RC



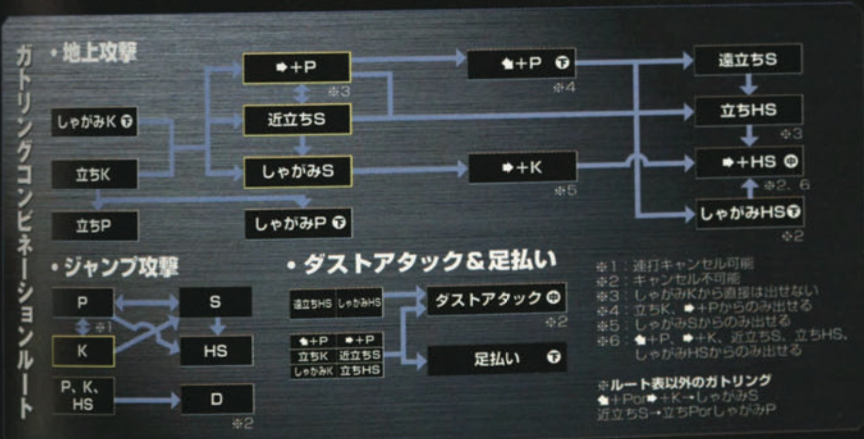
特殊技

ジャンプ中→+P

Dm	Tg	G	Lv	RC
16	2.6	立/空	2	RC



ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：しゃがみKから直接は出せない
※4：立ちK、→+Pからのみ出せる
※5：しゃがみSからのみ出せる
※6：↘+P、→+K、近立ちS、立ちHS、しゃがみHSからのみ出せる

※ルート表以外のガトリング
↘+Por→+K→しゃがみS
近立ちS→立ちPorしゃがみP

■地上攻撃

アクセルのウリは鎖鎌を使ったリーチの長い攻撃で、状況に応じた使い分けが重要だ。

まず、遠距離で相手のジャンプをけん制するのに活躍するのが、立ちPと→+Kだ。いずれも先端ギリギリをかすらせる感じで使っていくのがベスト。空振りしてもスキは小さい。

地上の相手へのけん制技はしゃがみP、しゃがみHSを使っていく。しゃがみPはキャンセルできるので、ためができていれば鎌閃撃を出すといい。一方、しゃがみHSは若干リスクが高いが、よろけを誘発できるので相手の攻め気をそぐことができ、プレッシャーを掛けられる。

対空に使っていけるのが→+P。ガトリングで近距離立ちSにつなぎ、ジャンプキャンセルから連続技を狙っていこう。また、近距離立ちS単体も早めに出すことで対空技として機能する。

近距離戦ではしゃがみKが有効。姿勢が低いので、相手の技をかわしながらヒットすることも。ガトリングで足払いにつなげばダウンを奪える。

→+HSは持続が長いので、技の終わり際を重ねるようにして起き攻めに使っていこう。当てた後は近距離立ちSから再度→+HSにつなぐとガードバランスの上昇が狙える連係になるぞ。

■ジャンプ攻撃

メインになるのはリーチの長いジャンプS。けん制技として多用する。また、ジャンプ中→+Pもリーチが長めで、すぐ動けるようになるのでジャンプ行動の初手で使うと効果的。相手のジャンプを落としにいくときは、発生の早いジャンプPと判定の広いジャンプKを使い分けていこう。

■システム共通技

デッドアングルはカウンターなら遠距離立ちSなどで追撃できる。通常投げは、画面端なら空中連続技、画面中央時は鎌閃撃で追撃しよう。なお、レバーと逆方向に投げることに注意。

必殺技	弁天刈り(べんてんがり)／追加アクセルボンバー	→↓↘+SorHS→弁天刈り(HSのみ)中に→↓↘+HS
Dm	46(HS 36+24)→アクセルボンバー55	
Tg	1.5／4.8(HS 1.8／4.8)→アクセルボンバー2／4.8	
G	立／屈／空F	RC
Lv	4(HS 5)→アクセルボンバー5	



必殺技	鎌閃撃(れんせんげき)	←タメ→+S	RC
Dm	20×3	G	立／屈／空F
Tg	2.5／1.2	Lv	5

FR



必殺技	曲鎖撃(きょくさげき)	鎌閃撃中に↑or↗入れっぱなし
Dm	35	G	立／屈／空F
Tg	1.5／1.2	Lv	5



必殺技	旋鎖撃(せんさげき)	鎌閃撃中に↓or↘入れっぱなし	RC
Dm	26×5	G	屈
Tg	－／2.4	Lv	3



必殺技	羅鐘旋(らしょうせん)	←タメ→+HS
Dm	1+80	G	ガード不能
Tg	3／1.2	Lv	5



必殺技	天放石 上段	↓↙←+P
Dm	110	G	－
Tg	－／1.2	Lv	5



必殺技	天放石 下段	↓↙←+K
Dm	110	G	－
Tg	－／1.2	Lv	5



必殺技	アクセルボンバー	空中で→↓↘+HS	RC
Dm	60	G	全
Tg	2／4.8	Lv	5



弁天刈り→追加アクセルボンバー／鎖鎌を回転させて攻撃する技。HSで出したときのみ、追加入力で斜め前方に飛び上がるアクセルボンバーを出すことができる。特筆すべき点は、Sで出したときにコマンド入力完成から攻撃判定発生直前まで無敵時間が存在することだ。HS版には無敵が無いので、Sの方をメインで使っていくことになる。ガードされるとスキが大きく、相打ちになることもあるが、ロマキャンと併用することでリスクを減らして大ダメージが望める。不利な状況を打破する技としては、この上無い性能だ。とっさの場合にも瞬時にコマンドが入れられると非常に心強い。この技を出せるのと出せないのとでは、相手に与えるプレッシャーが全然違ってくるぞ。

鎌閃撃・曲鎖撃・旋鎖撃／鎌閃撃は、軽く身を屈め前方に鎖鎌を伸ばす技。見た目に反して多段の飛び道具判定になっているので、相手の飛び道具を相殺しつつヒットする。この技を当てた後は相手がダウン復帰できず、起き上がりを攻めることができるので覚えておこう。非常に難しいが、フォースロマキャンに成功すればここから連続技が狙えるようになるので、アクセルのさらなる可能性が秘められた技といえる。

また、二つの追加技のうち曲鎖撃は空中ガード不能。鎌閃撃をかわされた際のあがきに使うといい感じだ。鎌閃撃ヒットから出せば連続技として成立するが、起き攻めとどちらを取るかは微妙なところ。もう一方の旋鎖撃はスキが小さいので、起き上がりの重ねや画面端での固め、連続技に使っていこう。ちなみに、飛び道具判定ではないのでロマキャンが可能だ。リーチが短いので、できるだけ近距離で出していきたい。

羅鐘旋／光を帯びた鎖鎌を放ち、触れた相手を吊るし上げて爆破する、ガード不能の飛び道具系必殺技。ガトリングの途中からキャンセルで使うのが有効だが、かわされたときのスキは大きい。読まれない程度に使っていこう。

天放石 上段・下段／相手の攻撃を受け止めて投げる、いわゆる当て身技。上段は立ちガードできる打撃技、下段は下段攻撃を取れる。出掛かりが無防備だが動作自体は小さいので、中間距離で相手のけん制技に合わせるように使うと効果的。

必殺技	蜂巣箱(はちすばこ)	→↓↘+P	RC
Dm	42	G	全
Tg	−／3.8	Lv	3



必殺技	雷影鎖撃(らいえいさげき)※	→↘↓↙←+SorHS	RC
Dm	50(HS 20×3)	G	全
Tg	2／4.8(HS 1／1.2)	Lv	5(HS 3)

S雷影鎖撃　HS雷影鎖撃



※HS雷影鎖撃のみフォースロマンキャンセル可能

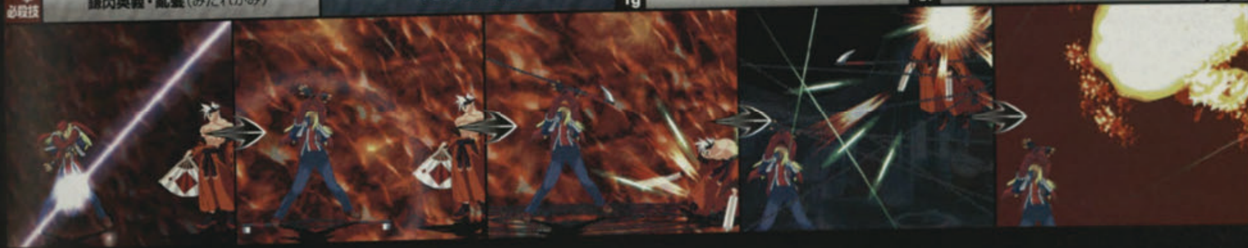
覚醒必殺技	百重鎌焼(びゃくえれんしょう)	↓↘→↘↓↙←+HS	Dm	60×2+30×5	G	立／屈／空F	RC
			Tg	−	Lv	5	



覚醒必殺技	白波の焔(しらなみのほむら)	蜂巣箱中に←↓↙+P	Dm	30+30+50	G	−	RC
			Tg	−	Lv	3、3、4	



一撃必殺技	鎌閃奥義・乱髪(みだれがみ)	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	立／屈／空F
			Tg	−	Lv	−



アクセルボンバー／見た目は弁天刈り後の追撃と同様、鎌を振り上げつつ斜めに上昇する。技単体のダメージが高く、ヒット後は相手がダウン復帰可能になるまでかなりの時間がかかるという特徴がある。この技を画面端連続技に組み込み、数発たたき込むことこそが、アクセル最大の狙いだ。

蜂巣箱／相手の技を受け止めて打撃を与える、当て身系の技。当て身成功後は打撃が出るまで無敵だが、発生が遅くガードされてしまうこともしばしば。取れる技は立ちガードできる技全般で、飛び道具も取ることが可能。この技も当て身判定発生まで時間がかかるため、起き上がりなどには向いていない。技性能だけを見るなら前述の天放石の方が優秀だが、蜂巣箱には派生がある(後述)。

雷影鎖撃／Sで出した場合は、斜め前方に飛び上がった後、後方に打撃を出す。この打撃はしゃがみガード不能で、相手との間合いを合わせるとめくりが狙える。また、ダッシュから出すとかなりの距離を移動するので、画面端からの脱出にも使うことが可能だ。HS版は真上に飛び上がって画面外に消え、鎌を振り回して落下してくる。レバー入力で落下位置を調節できるのだが、着地のスキが大きく、ロマキャンをしないと反撃は必至。出すときはテンションゲージと相談しよう。一応、タイムアップ直前の逃げには使える。

百重鎌焼／炎をまとった鎖鎌を一回転させ、鎌閃撃を出す覚醒必殺技。出掛かりには長い無敵があるので、割り込みなどの確定状況ではS弁天刈りよりもこちらを使おう。覚醒必殺技なのでサイクバーストされる心配が無いのも強み。

白波の焔／蜂巣箱成立時のみ発動できる特殊な覚醒必殺技。蜂巣箱の打撃がヒットする前にも発動させることが可能なために、タイミングを誤ると出したはいいがガードされてしまう、という事態が起こる可能性がある。コマンド入力は早過ぎず、かつ遅過ぎないように要練習だ。

鎌閃奥義・乱髪／地面を這う鎖鎌が相手を捕らえると空中に捕捉し、爆発が襲い掛かる一撃必殺技。射程は長いのだが発生が遅く、どう見ても足元を攻撃しているのだが立ちガードされてしまう。正直なところ、これを実戦で決めるのはかなり難しい。趣味の技といえるだろう。



御津 闇慈

多彩な軌道を持つジャンプを活かした空中戦と、いったんダウンさせたら一生起き上がらせないほどの起き攻めがすべて。その一瞬が訪れるまでは、のら～りくら～りじっくりと。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



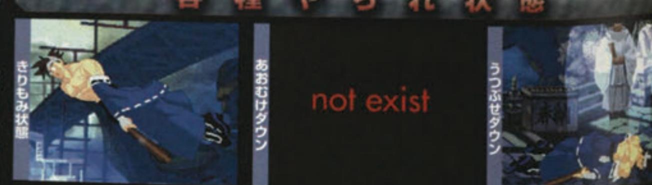
ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



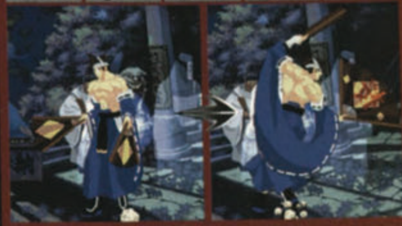
	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 14 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 38 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 20 / G 立 / RC / Tg 3.8 / Lv 5
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 38 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 28 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 14×4.34 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
25	-	全	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
56	-	-	-



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
60	-	-	-



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

中間距離では攻撃判定の大きい遠距離立ちSと、前進しつつ攻撃できる➡+HSが主軸。これに合わせて、カウンターヒット時によろけを誘発する➡+Pもダッシュからけん制技として使おう。カウンターヒットで特殊効果を発揮するものとしては➡+Kも挙がる。ただ、こちらはリーチが短く使いにくい。次に近距離。ここでは連打の効くしゃがみP、下段判定のしゃがみKとしゃがみS、連係と連続技の両方に活躍する近距離立ちSを使おう。特にしゃがみKと近距離立ちSはガードされても有利状態を保てる重要技だ。最後は対空技。これは立ちPがすべて。なお、しゃがみHS、立ちHS、遠距離立ちS、➡+K、➡+HSの五つの地上技は、攻撃発生前の特定のポイントで相手の攻撃を受け流しつつ攻撃可能だ(以下:ガードポイント)。しゃがみHSは下段技に対応、そのほかの技は下段技以外に対応しているぞ。

■ジャンプ攻撃

空中戦が得意な闇慈のジャンプ攻撃は、それぞれに用途がある。まずは対地用にジャンプS。扇子部分が強力なので先端を当てるように使おう。次に空対空用のジャンプK。昇りジャンプで使うのが基本だ。そして最も低い位置まで攻撃できるジャンプP、めくりとたたき付け効果のあるジャンプHSも特定の局面で役立つ。残ったジャンプDはというと、これは技後に必ず後ろへ戻るため、ジャンプの軌道変化に活用できるぞ。

■システム共通技

ダストはガードされると危険だが当てやすい攻撃なのは確かだ。足払いは起き攻めへの布石と連続技に重宝する最重要技。通常投げは追撃不能だが、足払い同様起き攻めへ移行できる。空中投げは追撃が見込めるので積極的に狙おう。デッドアングルは動作終了まで無敵な上、画面端に追い込んだ状態で当てれば追撃可能だ。

必殺技	疾(しつ)	↓↘→+P
Dm	18(ガード後30)	
Tg	2.5/1.2(ガード後 −/1.2)	
G	全(ガード後立/空)	
Lv	1(ガード後3)	



必殺技	風神(ふうじん)	↓↘→+SorHS
Dm	S 40、HS 46	
Tg	2.5/3.6	
G	立/空/空F	
Lv	3	

必殺技	一足飛び	疾中にK
Dm	−	
Tg	1.5/−	
G	−	
Lv	−	



必殺技	針・壱式(しん・いちしき)	疾中にP
Dm	10×6	
Tg	1/1.2	
G	立/空	
Lv	3	

必殺技	凪刃(なぎは)	疾中にS
Dm	30	
Tg	1.5/2.4	
G	屈	
Lv	3	

必殺技	針・弐式(しん・にしき)	空中で↓↘→+P
Dm	18×6	
Tg	2.5/2.4	
G	立/空	
Lv	3	



必殺技	紅(こう)	ガードポイント中にP
Dm	30+10×6+40	
Tg	−/2.6+1.4×7	
G	立/屈/空F	
Lv	3	



必殺技	陰(おん)	→↓↘+HS
Dm	90	
Tg	−	
G	−	
Lv	−	



疾/小さな蝶の形をした飛び道具を出す技。蝶はゆっくり前進し、一定距離を進むかダメージを受けると消滅。そして、相手にガードされると上に跳ねてから落下する性質があり、落下時は中段判定。ガードされてもスキが小さいため、様々な局面でお世話になる。なお、疾がガードされる瞬間に次の疾を入力すると、なぜか2発目の疾が出る。
風神/高速突進の後、扇子を広げて攻撃する技。突進中は攻撃判定が無い。SとHSではヒット効果と移動距離が違い、Sは地上のけぞり効果で移動距離が短く、HSは吹っ飛ばし効果を持つ。S版が空中ヒットするとダウン復帰不能、HS版は出始めに対打撃無敵があることが特徴。また、相手に触れた場合、動作中なら派生技に移行可能。

一足飛び/風神からの派生技の一つで、前方に小さくジャンプする。相手をすり抜けることができ、深めに風神が当たれば背後へ回り込める。モーションが見切られやすく、背後に回って攻撃、というのはやや難しい。技後は投げやガードポイントのある技など、攻撃発生の早い行動を基本にしよう。
針・壱式/風神からの派生技の一つで、垂直ジャンプをして斜め下へ放射状に扇子を6本投げる。スキが小さく広範囲をカバーできるため、先読みでジャンプされない限り安全にけん制することが可能。風神がガードされたときの最適技だ。
凪刃/風神からの派生技の一つで、扇子を払って足下をすくう攻撃を仕掛ける。ガードされると多少危険だが、S風神から連続ヒットしてダウンを奪えるため多用する技。風神が浅くヒットした場合に遅めで出すと、空振りしやすいので注意。
針・弐式/空中で停滞しつつ、斜め下に気を集めて球体を作り出す技。しゃがみガードできないため、低空で出すという使い方が適切か。
紅/通常技解説で解説したガードポイントに成功した後の派生技。受付時間が短いので、通常技を出すときは毎回Pボタンを押しておこう。技の見た目は体を回転しながら上昇し、最後に扇子を広げて相手を横に吹っ飛ばすというもの。相手はダウン復帰不能だ。また、攻撃発生が非常に早く、巻き込む攻撃範囲の広さも特徴。最後の段の前までにロマキャンをかけて、垂直に落下してくる相手に高威力連続技を狙っていこう。

御津 闇慈

必殺技	戒(かい)	↓↙←+PorK			
Dm	P 42、K 25	G	P立、K立/空	RC	F
Tg	P 2/2.6、K 2.5/1.8	Lv	3		

P K



覚醒必殺技	一誠奥義「彩」(いっせいおうぎ・さい)	→↘↓↙←→+HS	RC
Dm	20×11+100	G	全
Tg	-	Lv	3

FR



覚醒必殺技	天神脚	↓タメ↑+K	RC
Dm	30+20×13	G	立/空
Tg	-	Lv	5、3×13

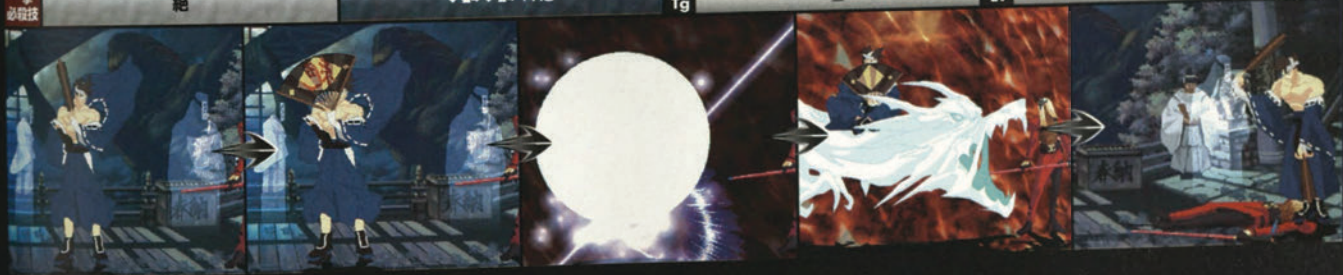
F



覚醒必殺技	花鳥風月	ガードポイント中に→↘↓↙←+S		
Dm	50×4	G	立/空/空F	RC
Tg	-	Lv	5	F



一撃必殺技	絶	↓↘→↓↘→+HS		
Dm	全体力	G	全	RF
Tg	-	Lv	-	



陰／斜め上に跳んで空中の相手をつかむ、対空投げ系の技。相手の攻撃につぶされやすいが、空中フォルトレスを投げられるため重要な技といえる。ヒット時は巨大な扇子に包んでダメージを与え、相手はダウン復帰不能で追撃が可能。空振りを想定してフォースロマキャンを仕込んでおけば、気軽に出せる点も見逃せない。

戒／前方に小さく跳び、つま先で上から攻撃する技。しゃがみガード不能でガード時のスキも小さい。P版は放物線軌道で移動し、着地と同時に攻撃判定が出現する。ガードさせれば有利で、ヒット時は追撃可能だ。K版は大きく上昇、真下に落下しつつ攻撃する。ガードされると不利だが、しゃがみ状態の相手にヒットすれば追撃を狙える。

一誠奥義「彩」／巨大な扇子を水平回転させる飛び道具扱いの技。ヒット時は扇子を閉じた後に追撃が可能だ。ただ、無敵時間が無いのでリバーサルには不向き。相手の技に合わせて単発使用するか、連続技で使おう。なお、フォースロマキャン対応技だが、彩と同時に攻撃してもあまりダメージは稼げない。陰を決めるのが手堅いだろう。

天神脚／K戒の強化版といった具合で、着地後にドリルのように回転して攻撃する。この技は何と暗転後の攻撃発生が0。相手が立っていた場合、暗転後にガード入力をしても確実にヒットするわけだ(しゃがんでいる相手には攻撃到達前に立ちガードされる)。しかし、タメ時間が長く、何と1秒もかかってしまうため、狙いどころは少ない。一応、画面端の相手が画面端に吹っ飛べば、わずかながら追撃が可能なことを覚えておこう。

花鳥風月／ガードポイントからの派生技の一つで、扇子を広げつつ横移動する。威力が非常に高く、攻撃発生と打撃無敵時間も申し分無い性能を持つ。難点はコマンド受付時間の短かさ。→↘↓↙←+HS→Sと入力して、ガードポイント成功後はボタンのみで入力すると出しやすい。なお、1～3段目はよろけを誘発することも覚えておこう。

絶／いったん画面外に消えた後、巨大な龍に乗って画面を横切りつつ攻撃する技。攻撃判定は龍にあり、やられ判定はその上の闇慈にある。無敵時間が無く、普段の立ち回りで使うのは非常に苦しい。気絶時に狙ってみる?

御津闇慈



ヴェノム

ボールを使った千変万化の戦術は、相手の動きを大きく制限する。けん制、奇襲、そして本命の起き攻め。これらが意のままにできたとき、勝負はヴェノムの掌の上で決まるはず。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm 20 Tg - G 立/屈 Lv 3 RC FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm ~58 Tg - G - Lv - RC FR

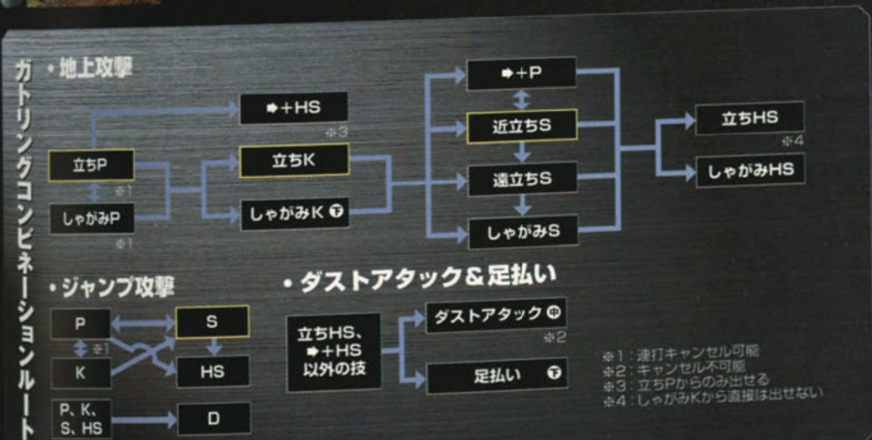


空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm ~58 Tg - G - Lv - RC FR





■地上攻撃

中間距離ではリーチの長い遠距離立ちSとジャンプ防止にもなる➡+HSが主力。また、生成したボールを打ち出すために、立ちP、しゃがみPも多用することになる。近距離では相手を浮かせられる近距離立ちSを主軸に、下タメ系の必殺技を使うためのしゃがみS、しゃがみHSも交ぜていく。下段判定のしゃがみKも忘れずに使っていこう。なお、立ちHSはカウンターヒットでよろけを誘発するが、チャンスは少ないので無理矢理単発使用するメリットは無いぞ。後は対空技として強力な➡+Pを覚えればいいだろう。

■ジャンプ攻撃

空中戦ではジャンプPが横方向に強力。ガトリングでSやHSを仕込んでおくのが常とう手段だ。ジャンプHSは下方向に強いので地上の相手に使う。たたき付け効果もあるため、起き攻めしやすいのもポイントだ。ジャンプSは、ボールの打ち出しとめくり用、そしてジャンプキャンセルを活かした連続技に多用するぞ。特に起き攻めなどの瞬間移動からは、ジャンプSが主力になるので覚えておこう。残りの二つの技、ジャンプKとジャンプDにも用途はあり、それぞれボール打ち出し用、連続技用に活躍の場を見い出せる。

■システム共通技

ダスト標準的な性能だが、その後の追撃は威力がやや低い。多めに取り入れて回数勝負も一つの手だ。足払いは2ヒットするタイプ。2ヒット目がダウン追い打ちになってしまうキャラが存在するため、基本的に1段目を必殺技でキャンセルして使うことになる。通常投げは追撃可能なタイプだ。追撃によるダメージは低いものの、ボール生成を絡めて追撃すれば起き攻めが強力になる。多用すべき技だ。デッドアングルは、ほかに無敵技の無いヴェノムにとって切り返しの生命線と言える。

必殺技	スティンガーエイム	←タメ→+SorHS（タメ可）
Dm	S 30~22×2~22×3~22×6、HS 44~25×2~25×3~25×6※	G 全
Tg	1.5／1.2(タメ時 −／1.2)	Lv 3(タメ5)

FR



※タメ時間の長さでダメージとヒット数が変化

必殺技	カーカスライド	↓タメ↑+SorHS
Dm	S 36、HS 50	G 全
Tg	1.5／−	Lv 3



必殺技	ダブルヘッドモービット	→↓↘+SorHS
Dm	S 17×4、HS 21×4	G 立／屈／空F
Tg	S 1.3／2.2、HS 2／2.6	Lv 3

RC



必殺技	瞬間移動	→↓↘+K
Dm	−	G −
Tg	−	Lv −

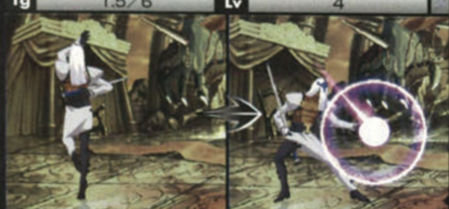


必殺技	ボール生成	↓↙←+PorKorSorHS（空中可）
Dm	−	G −
Tg	0.5／−	Lv −



必殺技	デュービスカーブ	←↓↙+PorKorSorHS
Dm	25	G 立／屈／空F
Tg	1.5／6	Lv 4

RC



必殺技	マッドストラグル	空中で↓↘→+SorHS
Dm	S 12×3、HS 15×3+15×3	G 立／空
Tg	S 1.5／2.4、HS 1.5／2.4×3+2.6×3	Lv 3

RC



スティンガーエイム／真横にボールを打ち出すタメ技。タメ時間は45フレームとやや長めで、コマンド完成後にボタンを押し続けると、キューの先端でボールが黒い気に変化するようになっている。SとHSの違いは弾速で、HSの弾速はかなり速い。黒い気弾にした場合は、タメ時間によって2→3→6とヒット数が上昇する。もちろんヒット数に比例してダメージも一気に高くなるし、たとえガードされたとしても、ダッシュからの攻撃が連続ガードになるほどの有利時間を得られるぞ。なお、スティンガーエイムとカーカスライドは、動作終了まで被カウンターヒット状態。先読みされてジャンプ攻撃をくらうとカウンターヒットからの連続技が待っているので慎重に使っていこう。

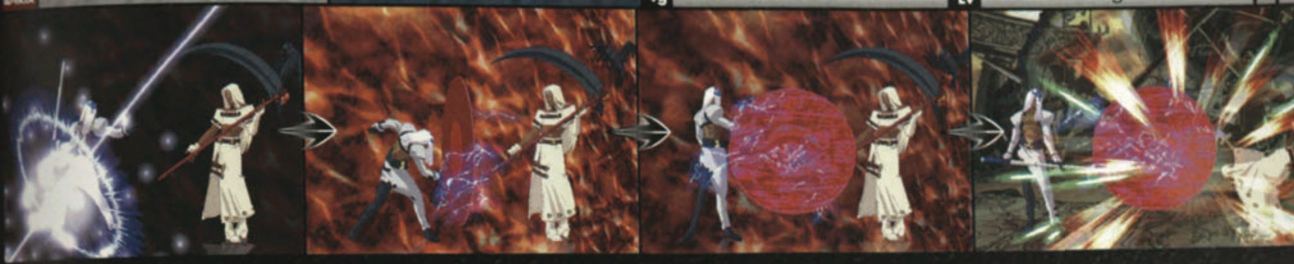
カーカスライド／地面にボールを打ち付けて反射させるタメ技。S版は斜め下45度にボールを打ち付け、反射したボールは斜め上に飛んでいく。HS版はほぼ垂直に打ち付け、画面上部を壁として地面との間を1往復半、反射を繰り返すようになっている。Sはヒット、ガードともに大幅な有利状態を作り出せる優秀な技。一方のHS版は反射をバリアにできるので、防御的に活躍するぞ。

ダブルヘッドモービット／キューを斜め上で回転させつつ突進する技。Sは前進距離が短いので、やや遠目から使えば反撃を受けにくい。HSは相手の位置に応じて大きく前進するが、ガードされるとめり込んでしまうので反撃必至だ。Sをけん制、HSを連続技に使っていこう。

瞬間移動／上空にワープする技で、設置済みのボールがあるとその上に出現する。複数のボールがある場合は、基本的に一番最初に生成されたボールの上にワープしていくぞ。そしてワープ後は攻撃、防御ともにすぐできる状態になる。

ボール生成／画面上に攻撃判定の無いボールを生成する技。ボールは打撃が触れると攻撃力を持って射出される。ボール生成は各ボタンごとに一つ生成でき、また、ボタンによって生成場所が変化する。Pなら自分の目の前、Kなら斜め上、Sだと中間距離の真横、HSだと遠くの真横に生成するといった具合だ。また、ボール生成後にいずれかのボール生成を行なうと、ボタンに応じた陣形にボールの並びが変化する。並び方は、P→下から

覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+S	Dm	12×28	G	全
			Tg	−	Lv	5



覚醒必殺技	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS	Dm	26×8	G	全
			Tg	−	Lv	3



一撃必殺技	デイムボゥガー	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	全
			Tg	−	Lv	−



ボールグラフィック一覧



斜め上に向かって、K→ダイヤ形、S→「へ」の字、HS→上から斜め下に向かって、という具合。そして、生成したボールが設置してあるうちに同ボタンで生成すると、ボールを再生成しつつ陣形が変化する。次はボールの打ち出しについて。生成したボールは、弾いた打撃の攻撃方向で射出され、攻撃力に比例した威力と速さで飛んでいく。横から弾けば横へ、HSで弾けば高速かつ高威力の弾になるわけだ。そして、弾いたボールが別のボールに接触すると、反射して軌道が変わるのも特徴。

最後は空中版について。こちらは地上版よりも全体モーションが長いだけで、生成の法則は地上版と同じ。なお、着地寸前で生成すると、着地によって若干硬直を軽減できるぞ。

デュービスカーブ／体をひねって攻撃しつつ、ボール生成まで行なう技。地上の相手にヒットすると相手はダウン復帰ができず、生成したボールで起き攻めを狙えるぞ。また、ガードされても若干不利なだけでボールは設置されるため、近距離の連係に不可欠。一応、出始めは足元無敵だ。

マッドストラグル／斜め下に向けて突進する技。しゃがみガード不能で、S版なら着地後有利になる。目押しで通常技がつながるぞ。HS版は着地後に蹴り上げる攻撃を仕掛け、これがヒットすると相手を浮かす。蹴り上げは攻撃発生まで無敵状態で、ダウン復帰不能の特性を持つ。

ダークエンジェル／巨大なピンク色の気弾を真横に撃つ飛び道具。弾速が遅く、28ヒット分もの攻撃判定があるのが特徴。全段ヒット時の威力がヴェノムの技の中で格段に高く、相手を一気に画面端まで押していける高性能技だ。ただし、連続技に組み込むには少々攻撃発生が遅く、暗転後にのみ打撃無敵時間があるだけ。密着で使用すると暗転前につぶされたり、投げられてしまうので注意。

レッドヘイル／斜め下へ向けて8個のボールを連続発射する技。このボールは地面に当たると斜め上に反射する。主に連続技として使うといい。

デイムボゥガー／キューを振り払って攻撃する一撃必殺技。無敵時間は若干あるが、攻撃発生までは持続しないので、普段の立ち回りで使うのはかなり難しい。一撃必殺準備段階を含めた攻撃発生が早めなので、気絶させた相手に狙ってみよう。

ヴェノム



テスタメント

多彩な飛び道具系必殺技がテスタメント最大の特徴。どの飛び道具にも独特のクセがあるが、使いこなせればかなりの戦力となるハズ。また、発生の早い中段攻撃、➡+Pも強力である。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 8 G 立/屈 RC Tg 1.4 Lv 1 FR	Dm 18 G 立/屈 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 24 G 立/屈 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 36 G 立/屈 RC Tg 3.8 Lv 5 FR	Dm 20 G 立 RC Tg 3.8 Lv 5 FR
しゃがみ	Dm 8 G 立/屈 RC Tg 1.4 Lv 1 FR	Dm 12 G 屈 RC Tg 1.4 Lv 1 FR	Dm 26 G 立/屈 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 38 G 立/屈 RC Tg 3.8 Lv 5 FR	Dm 38 G 屈 RC Tg 3.8 Lv 4 FR
ジャンプ	Dm 10 G 立/空 RC Tg 1.4 Lv 1 FR	Dm 18 G 立/空 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 28 G 立/空 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 34 G 立/空 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 44 G 立/空 RC Tg 2.6 Lv 3 FR
レバー入れ（遠距離）	Dm 24 G 立 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 28 G 立/屈 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 28 G 立/屈 RC Tg 2.6 Lv 3 FR	Dm 60 G 立/屈 RC Tg 3.8 Lv 5 FR	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	-	全	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR

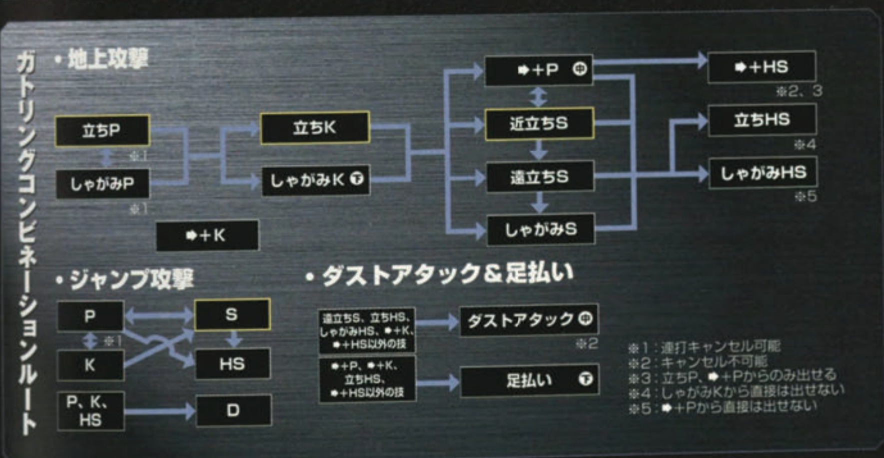


空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	-	-	-	RC	FR





■地上攻撃

近距離では発生が早く、ガトリングにつながる中段攻撃の➡＋P、下段のしゃがみKの二択がメイン。しゃがみKにダメージ補正が掛かるのは痛いが、中段攻撃を活かすために必ず使おう。中距離は判定が強いしゃがみSや立ちHS、立ちKでけん制する。立ちK→立ちHSは距離に左右されず連続ヒットするので使い勝手がいい。遠距離でのけん制にはリーチが長く、スキの少ない遠距離立ちSが大活躍。これをキャンセルして各種飛び道具に連係するのが有効。また、しゃがみHSは消えているモーション中は打撃に対して無敵だ。

■ジャンプ攻撃

空対空の要となるのが、斜め上方向に判定が強いジャンプS。空振り時のスキも気にならない程度のもので、二段ジャンプや空中バックステップで容易にフォローできる。ジャンプSと比べると判定の強さでは劣るものの、発生の早さ、スキの少なさを考えればジャンプKも十分使える。ジャンプDは横にとても長く、判定もかなり強い。先端を当てるように使えば、まず落とされることは無いという空対地での主力技だ。カウンターヒット時は相手を大きく浮かすので、ダッシュして空中連続技を決められる点も見逃せない。

■システム共通技

ダストは身を引くため、相手の技をスカせることも。足払いはリーチは長いが、スキが大きく使いづらい。通常投げは相手を反対側に投げる。端に向かって投げれば空中連続技を決めることができる。空中投げは高い位置で決めれば相手が地面に落ちる前に追撃が決まる。テスタメントはジャンプの軌道上、空中投げを決めやすいため、対空技として狙っていくことができる。デッドアングルは、信頼できる無敵技が無いテスタメントにとって貴重な切り返し技。使うときはリーチが短いことに気を付けよう。

必殺技 **ファントムソウル** ↓↘→+PorK

Dm	ドクロ15／カラス突進40／羽5×3／変身50	G	全
Tg	ドクロ 1／1.2(それ以外 −／1.2)	Lv	3(羽のみ1)





必殺技 **グレイヴディガー** ↓↙←+P(空中可)

Dm	地上45、空中40	G	立／屈／空F(空中 全)
Tg	地上2.5／8.4、空中2.5／7.2	Lv	4



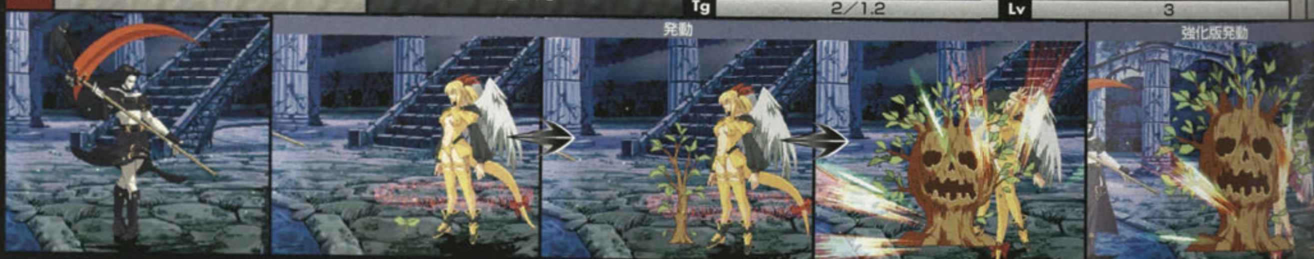
必殺技 **ゼイネスト** ↓↙←+HS(空中可)

Dm	10	G	全
Tg	0.5／1.2	Lv	1



必殺技 **HITOMI** ↓↙←+S

Dm	30(強化版10)	G	立／屈／空F
Tg	2／1.2	Lv	3



ファントムソウル／ドクロの飛び道具を放つ技。ヒット時には相手をマーキングし、カラスによる自動攻撃が行なわれるのが最大の特徴。Pは斜め下に、Kは斜め上にドクロを繰り出す。Pの方がほんの少しだけドクロの持続時間が長いのが特徴。遠距離でとりあえず出したり、足払いヒット時にキャンセルで出して、起き攻め時の盾にするのが主な使い方となる。また、ドクロが攻撃判定を持つのはテスタメント本体の硬直が解けた後になる。カラスの自動攻撃についてだが、**1：カラス自らの突進、2：三枚の羽を斜め下に飛ばす、3：サキュバスに変身して鎌で斬り付ける、となっていて、**これらはランダムで選択される。マーキングは一定時間続くが、テスタメント本体がダメージを受けると解除されてしまい、なおかつマーキング中はファントムソウルが出せない。

グレイヴディガー／突進しつつ鎌で斬りかかる。ヒット時はダウンを奪う。吹き飛んだ相手が端に触れると跳ね返り、端との距離によっては跳ね返ってくる相手に追撃が決まる。ガードされると反撃を受けるため、地上、空中ともに連続技用。

ゼイネスト／自分の目の前に結界を張る。画面上に最大2カ所設置でき、相手が結界に入ると次のフレームに攻撃判定が発生する。この結界は大きなやられ判定があり、そこを相手に攻撃されると破壊されてしまう。主な用途は、相手の起き上がりに重ね、→Pとしゃがみ Kの二択を迫る際の盾にするというもの。また、ガードさせれば有利になる点を活かし、近距離の連係に交ぜてもいい。テスタメントが攻撃を受けても消滅することはないが、約10秒間触れられないと消滅してしまう。

HITOMI／相手とY軸が合うと発動する木を設置する。画面上に最大2カ所設置できる。どこに設置したか分かりにくい点は強みだが、発動から攻撃判定の発生までが遅く、ダッシュで通り抜けられてしまうことも。設置した後にテスタメントがダメージを受けると消滅してしまう。また、マスターオブパペットがヒットした後は、テンションゲージ上のマークの分だけ強化版を設置できる。通常版と比べ、発生が早く攻撃判定が大きくなり、ヒット時は毒効果(毒効果の詳細についてはウォレントの項を参照)が追加される。

必殺技	エグゼビースト	←↙↓↘→+S	R
Dm	40	G	全
Tg	2／1.2	Lv	3

FR



必殺技	ウォレント	↓↙←+K	RC
Dm	－(打撃部分 10)	G	立／屈／空F
Tg	1.5／－(打撃部分 －／7.2)	Lv	3

F



覚醒必殺技	ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+HS	
Dm	60	G	全
Tg	－	Lv	5

R F



覚醒必殺技	マスターオブパペット	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	5

RC F



一撃必殺技	セヴンスサイン	↓↘→↓↘→+HS	
Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	－

R F



エグゼビースト／相手の後ろに、地を這う謎の生物を召還。触れた相手のノックバックが逆になり、こちら側に引き寄せるのが特徴。カウンターヒット時はよろけさせつつこちらに引き寄せるため、追撃がしやすい。また、フォースロマキャン対応技となっており、フォースロマキャンをかけつつガードさせれば、大幅に有利になる。ダッシュから➡+PとしゃがみKの二択を迫ろう。

ウォレント／動作中に攻撃を受けると、相手の背面にワープして反撃する。当て身可能な時間は短いものの、飛び道具を含めた攻撃判定のあるすべての技を取ることができる。当て身成功から反撃発生までがやや遅めなので、反撃を避けられたり、ガードされてしまうことも。また、ヒット時は体力を徐々に奪う毒効果を発揮する。毒効果はテスタメントがダメージを受けるか、約9秒間経過するまで続くが、毒効果で相手をK.O.することはできないので、ケズリなどでトドメを刺そう。

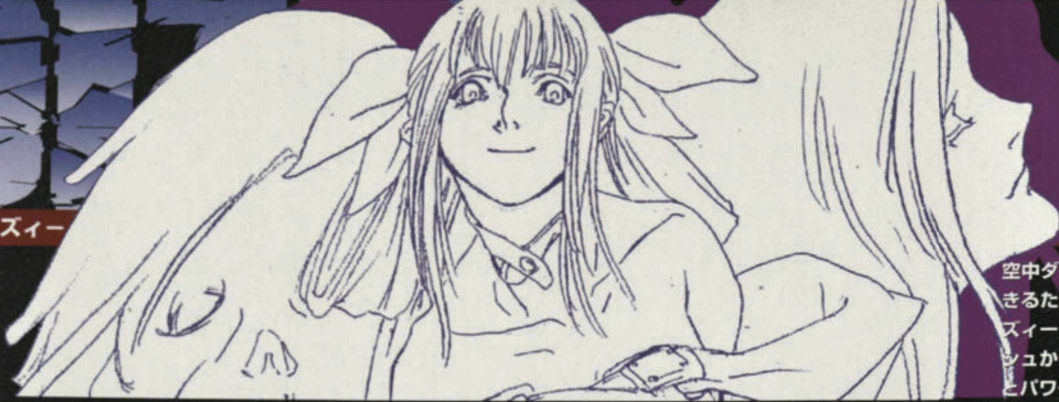
ナイトメアサーキュラー／巨大なドクロを召還して攻撃する。攻撃判定発生前に無敵が切れるものの、ドクロは飛び道具判定でテスタメントが攻撃をくらっても発動するため、相打ちが取れるのは強み。なので、起き上がりにリバーサルで出して相手の攻めを切り返す使い方ができる。近過ぎるとドクロがヒットしない点には注意。ヒット時は毒効果があるので、相手の体力が少ない時は投げなどから連続技にするのも有効な使い方だ。

マスターオブパペット／鎌をカギに変形させて相手を攻撃する。無敵時間が短くダメージもかなり低いが、ヒット時テンションゲージの上にマークが3個付き、マークの数だけ強化版HITOMIを設置することができるようになるのが最大の特徴。なお、マークの最大数は4個までである。また、強化版HITOMIと通常のHITOMIは互いに設置数の影響を受けないため、二つずつ計4個のHITOMIを設置することができる。とはいえ、この技をヒットさせるには連続技に組み込むしかないので、使う機会はあまり無いといえる。

セヴンスサイン／鎌をもう一本出現させ、両方の鎌を交差させて相手を斬る。発生が遅く、スキも特大。さらに無敵時間が全く無いのが痛い。唯一の利点は、空中ガード不能なことぐらいである。

DIZZY

ディズィー



空中ダッシュ・バックステップが2回できるため、空中での動きが多彩なディズィー。各種飛び道具を盾に空中ダッシュからラッシュをかける、スピードとパワーを兼ね備えた万能キャラだ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備

not exist

ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶

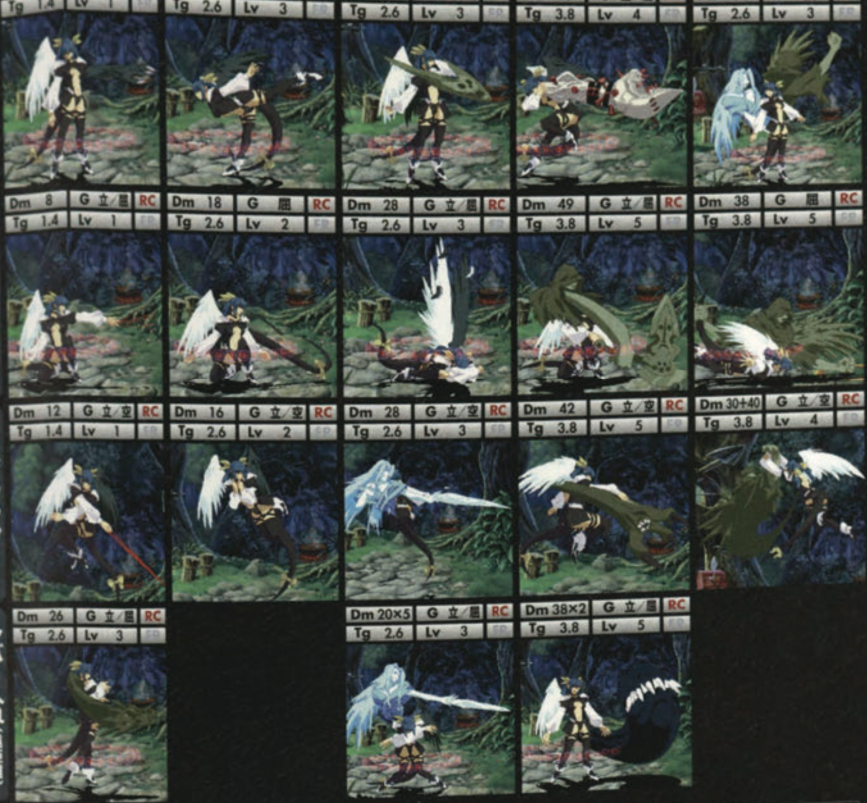


よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 10 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 16 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 24 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 40 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FB	Dm 20 / G 立 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 18 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FB	Dm 28 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 49 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB	Dm 38 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB
ジャンプ	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FB	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FB	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 42 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB	Dm 30+40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FB
レバー入れ(遠距離)	Dm 26 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB		Dm 20×5 / G 立/屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FB	Dm 38×2 / G 立/屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FB	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FB
25	-	全	3	RC	FB



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FB
60	-	-	-	RC	FB



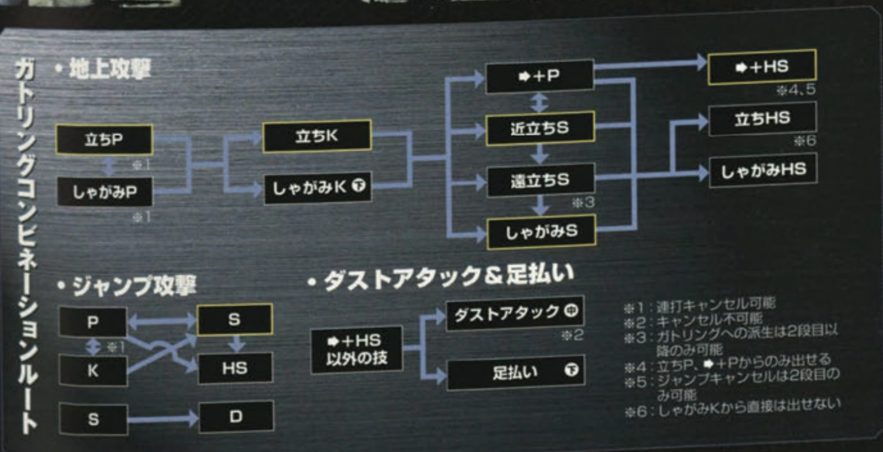
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FB
60	-	-	-	RC	FB



ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：ガトリングへの派生は2段目以降のみ可能
※4：立ちP、➡+Pからのみ出せる
※5：ジャンプキャンセルは2段目のみ可能
※6：しゃがみKから直接は出せない

■地上攻撃

中～遠距離は必殺技の依存度が高いディズィー。唯一、中距離で使うとすればしゃがみHSだろう。カウンターヒット時は相手が地面でバウンドするので、追撃可能。

近距離戦は、立ちKorしゃがみKでガトリングを始動する。ダッシュからの立ちKは、相手のジャンプやバックダッシュに強く、ヒットした場合、空中の相手に立ちK→近距離立ちSから空中連続技を狙うことができる。

対空は、しゃがみSが強力。前作ほど凶悪ではないものの、真上方向には相変わらず強く、間合いを間違えなければまだ強い。また、ジャンプキャンセルして空中連続技でダメージが見込める点もポイントが高い。最後に、ディズィーは攻撃位置の高い遠距離立ちSやリーチの無いしゃがみSがあるため、ガトリングには工夫が必要。KやPなど小技から直接HSにつなげたりしてみよう。

■ジャンプ攻撃

通常の跳び込みより、飛び道具を盾にした低空ダッシュの頻度が高いので、下方向に判定が強く、発生も早いPを初段に使うのがベスト。また、通常ジャンプからの跳び込みや、高めの空中ダッシュで相手の後ろに回った後は、振り向き後のHSが強力。一方、空対空では横方向に強いSが活躍する。ジャンプキャンセルして空中連続技を決めれば、ダメージも期待できるぞ。

■システム共通技

ダストは発生が遅く、スキも大きいので使用頻度は少なめ。ガードを崩す際は、ダッシュからの通常投げを使っていこう。通常投げで放り投げた相手には、追撃が可能な点もポイント。相手や状況に応じて的確に使い分けていこう。足払いは、優秀なしゃがみHSがあるので使う機会が少ない。デッドアングルはリーチの短さを考えて、近距離時のみ使おう。

必殺技	はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S

Dm	20×3	G	全
Tg	2／1.2	Lv	1



必殺技	魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→+HS

Dm	60	G	全
Tg	2.5／1.2	Lv	3



必殺技	木の実をとる時に使ってたんです	→↓↘+S

Dm	25+55	G	全
Tg	2.5／1.2	Lv	3+2



必殺技	よく話し相手になってくれます	↓↙←+PorKorSorHS

Dm	かみつき 25、レーザー 45	G	全
Tg	1／1.2	Lv	かみつき 1、レーザー3



必殺技	独りにしてください	空中で↓↙←+PorK

Dm	45	G	全
Tg	2／1.2	Lv	4



はじめはただの明かりだったんです／回転する両刃の鎌を、弧を描くような上昇軌道でネクロが撃ち出す必殺技。攻撃判定の発生自体が遅いため、基本的にほかの攻撃からは連続ヒットしない。その代わり単体でも最大3ヒットする上、攻撃判定さえ発生してしまえば、仮に本体が攻撃を受けても鎌自体が消失することは無い。実戦では、ジャンプ防止として早めに出したり、ガトリングをガードされたときに、攻めを継続するために使う。

魚を捕る時に使ってたんです／ウンディーネを呼び出し、本体から少し離れた間合いに氷柱を出現させる必殺技。攻撃判定の発生が非常に早いため、ガトリングからの連続技やある程度リーチのある反撃技として活躍する。また、ダウン復帰不能時間が長いので、地上のガトリングからはダウンが確定するのは当然として、空中にいる相手にでも軽いキャラに氷柱の先端が当たった場合以外は、ほとんどダウン復帰されない。さらに注目すべきは、フォースロマキャン対応技である点。タイミングが非常に取りづらいが、成功時は連続技のダメージが大きく上がるため、成功率を高めたい。唯一の短所として、ガード時の硬直が長く反撃を受けることが挙がる。中距離の反撃が優秀な相手には、ガードされる状況での使用を控えたい。

木の実をとる時に使ってたんです／ウンディーネの腕によって打ち上げられた球が真上に上昇、その後、相手の居る座標を目指して直進する槍を放つ技。球の上昇中にも攻撃判定があり、若干だが対空としても機能する。また、相手の座標を設定するタイミングは上昇後、槍に変化する瞬間なので、相手が高速で移動している場合は、槍の着弾点がズレる。実戦では、発射から到達までの時間差を利用して、相手の行動を制限した状態で一方的に攻めていくことが可能になる。ただし、この間に相手の攻撃が本体にヒットした場合、その時点で槍も消失してしまう点に注意。

よく話し相手になってくれます／本体を援護する破壊可能なオプションを生み出す技。それぞれ異なった4種類のタイプがあり、PorKorSorHSに対応している。PとKでオプションを生成した場合は、ディズィーの高さに合わせながらオプションは前方に移動し、前者は3回、後者は2回かみつく攻撃

覚醒必殺技	インペリアルレイ	+S	Dm	32×n	G	全	R	F R
			Tg	−	Lv	3		



覚醒必殺技	ネクロ怒った場合	+P	Dm	34×8	G	ガード不能	R	F
			Tg	−	Lv	3		



覚醒必殺技	ガンマレイ	+HS	Dm	12×5+13×32	G	全	R	F
			Tg	−	Lv	5		



を出す。SorHSでオプション生成した場合、ディズィーの顔の前までオプションが移動し、その後、Sは上昇しながら、HSは下降しながら真横にレーザーを発射する。なお、画面上からオプションが消えて少し時間が経過してからでないと、次のオプションは生成できないことに注意。この場合は、ほかの飛び道具を出すなどの工夫をしよう。

強りにしてください／巨大な泡を生成する空中技。Pは真横に、Kは斜め下方向にゆっくりと移動して、画面半分くらい移動すると自動的に消える。泡自体に攻撃判定は無く、ディズィーの攻撃を泡に当て、破裂させて初めて攻撃判定が出る。相手に泡の攻撃判定がヒットした場合は、ダウン復帰不能時間が長いので追い打ちができる。ちなみに、この泡を画面上に2個生成することはできない。また、相手はこの泡を割ることができない。

インペリアルレイ／巨大な火柱が連続的に発生し、前方に向かって飛んでいく飛び道具。攻撃の発生が早く、高さもそこそこある。また、近距離では暗転後にガードしても間に合わない。ガトリングからも連続ヒットするので、テンションゲージがあればヒット確認して狙いたい。一応、フォースロマキャン対応技だが、テンションゲージを25%消費してまでの効果があるかどうかは微妙だ。

ネクロ怒った場合／地面に描く魔法陣に引き込んで棺桶に封印、その後ネクロが4本の矢と光弾で射抜く、投げ系覚醒必殺技。投げ技な扱いなので連続ヒットすることはなく（よろけ中は例外）、発生が遅いので、画面暗転後でもジャンプで回避できる。一応、投げ判定がディズィーの足元からしゃがみHSが届く距離ぐらいまであるので、このリーチの長さを活かして、相手のダッシュからの攻撃に合わせる使い方をすれば十分ヒットさせられる。

ガンマレイ／ネクロの手からけん引レーザーが発射された後、ドラゴンに姿を変えた羽が画面を覆い尽くすほどのレーザーを前方に照射する覚醒必殺技。発動にはテンションゲージMAXが必要で、使用後はすべて使い切る。ヒット時は体力ゲージの半分を奪うが、発生が遅いのでよほどのことが無い限りヒットしない。ただし、相手にガードさせることができれば、体力をケズることができ、ガードバランスをMAXまで蓄積させられる。

ディズィー

Background Graphic Arts

背景美術集

今回新たに追加された4ステージに加え、リニューアルされた旧ステージも一挙紹介！ 新ステージは、制作時の演出意図を書いたメモも掲載!!

VERDANT






画面の左右でガラッと印象が変わるヴァーダントの森。右の森の奥は、以前ディズィーが過ごしたギアの森の入り口なのだろうか？



■ラフイメージ



—演出メモ—

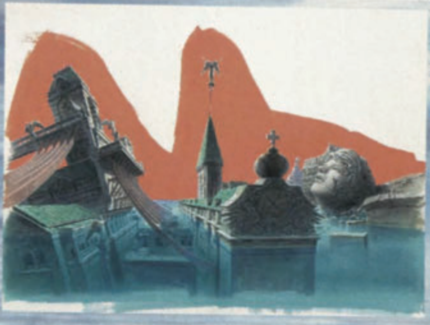
このステージのイメージは「緑と闇」です。向かって左側の並木道は、美しく緑に輝く妖精の村です。青々とした木々を美しく表現できれば幸いです。

逆に、右側の並木道は、闇にひそむ獣たちが巣くうような恐いイメージを表現できればと思います。足を踏み入れることができないような、不安感をそそる並木道になるようにお願いします。

BABYLON





水没した都市を舞台に闘うステージ。さわやかな風が吹くイメージが清々しい。画面左下の紋章は、どこの家のものだろう？

—演出メモ—

巨大な都市が、まるごと海に沈んでしまった背景です。水面下に広がる街並みは、水の透明度が高いため目視できます。

全体的に、ウィーン古都風の美しい建物・色合いのイメージでお願いします。早朝に見られるような、輝かしくまぶしい清涼感のあるイメージを保ちたいと思います。

■ラフイメージ





PHANTOM CITY

水晶化していく街は、J.G.バラードの「結晶世界」のイメージだろうか？　美しさと同時に狂気を感じる。







■ラフイメージ



―演出メモ―

オレンジ屋根のヨーロッパ（若干エーゲ海）風の家並みが密集した住宅街です。特徴として、地面から水晶が生えています。中には、建物の中から発生しているものもあります。

全体的に、日が落ち始めたばかりの薄暗い夕景です。遊びに出た子供が、郷愁を感じて家に帰るぐらいの印象が出せれば幸いです。

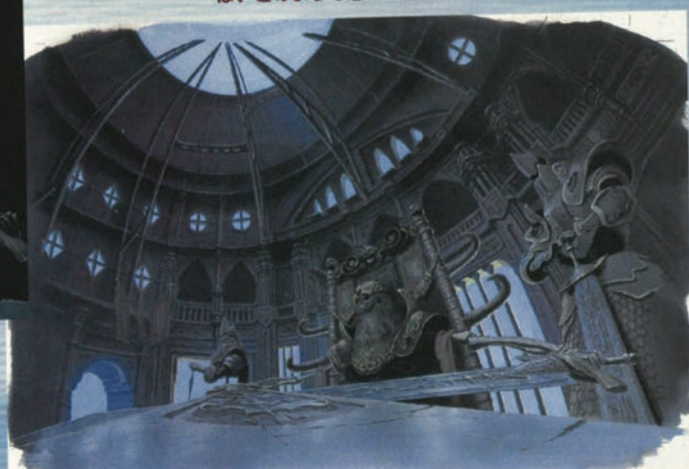




CASTLE



ゴシックメタルの雰囲気が最も強いステージ。巨人の王は、どのような思いを抱きながら朽ち果てたのだろう？



■ラフイメージ



―演出メモ―

巨大人種の城内です。豪華絢爛な建物で、キャラクターは中央のガイコツが持つ剣の上で闘います。

城内のスケールの大きさと、細かく美しいディティールが表現できれば幸いです。

城内の状態はかなり古く、風化が進みつつあります。ホコリまみれです。中央の王様のようなガイコツは、背後にある金品を守っています。



PARIS



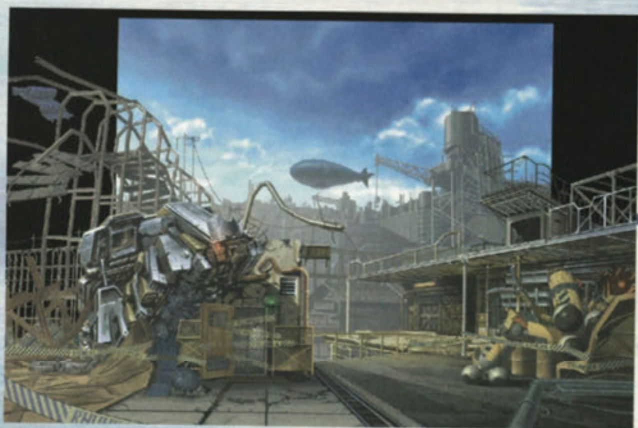
より荘厳なイメージへと色味が変化したPARISステージ。外の世界では、風と吹き荒れ稲妻が走っている。



CHINA



逢魔が時にさしかかるCHINAステージ。飲み屋としてはかきいれ時だろうが、紗夢は仕事サボッて大丈夫なの？



ZEPP



夕焼けだった前回のステージから一変、今回は青空の下での戦闘ステージとなった。二人の精神に及ぼす影響はあるのか!?



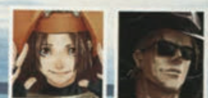
RUSSIA



霞に覆われたようなRUSSIAステージ。これはロシアの初夏なのだろうか？



MAYSHIP



夜の雲海を飛ぶメイシップ。前方に見える満月が美しい。画面ではメンバーたちが出てきているが、子供はオネムの時間ですよ!?





LONDON

雨にけむるLONDONステージ。石畳の冷気が、画面外まで伝わってくるかのようなステージだ。



COLONY





真夜中のCOLONYステージ。普段は見えてはいけないものが徘徊する。亡霊のデザインは、「千と千尋」の影響だろうか？





GROVE

闇に包まれつつあるGROVEステージ。画面では一筋の光が雲間から差し込んでいる。



NIRVANA



怪物の目が塞がれ、よりアンダーグラウンドな感じが増した涅槃ステージ。満月がいざなう狂気の世界。





HELL

崩壊へと向かう地獄ステージ。すべての世界のバランスが崩れつつあるのだろうか？

Ending Graphics ～エンディング紹介～

ここでは、キャラ別のエンディングCGを、エンディングのイラストレーターであるエミィさんのコメントを交えて紹介しよう。エミィさんはこのほかに、ギルティギアプチのキャラクターデザインも担当している。滅多にお目にかかれないイラストをとくと御覧あれ。

※文中のカッコ内はエミィさんのコメント

SLAYER
スレイヤー

『格好いいオジサマを描くのが苦手です。もっと修行しなければ』とのこと。しかし、スレイヤーの格好良さと渋い雰囲気は存分に表現されている。



I-NO
イノ

『エッチくなるように努力したのですが、どうですか?』その言葉通り、挑発的な目とポーズで誘惑するイノ。今宵は誰をステージに招くのだろうか。





『男性キャラで一番描いてて楽しいキャラでした。白目ひんむいているのが大好きです。ラヴ』ザッパステージの特徴でもある水晶が、ザッパの壊れかけた心を表しているようだ。

ZAPPA
ザッパ



『最初は"お尻向けポーズ"だったのですが、没になってしまいました。ちょっと悔しかったです』ヨーヨーを意気揚々と掲げポーズを決めるブリジット。笑顔がとても印象的である。

BRIDGET
ブリジット

SOL BADGUY
ソル=バッドガイ

ソルの内面を表すかのようなイラスト。『ソルはプレッシャーがかかるので苦手です』しかし、ピンポイントに使われている赤色が"ソル"という人物を引き立たせる。



KY KISKE
カイ=キスク

『いつも王子様チックに手を差し出しているポーズが思い浮かぶので、剣を構えてみました』カイの真剣な眼差しから揺るぎない正義感が感じ取れる。





『描きやすくて好きなキャラです』愛用の錨を置き、帽子を直している様子のメイの表情が、まだあどけなさの残る彼女のかわいらしさを出している。

MAY
メイ



美しい脚線美を披露しているミリア。『女の子のパンツは見えそうで見えないのがいいと思うのです』とのこと。これを見て、本の角度を変えてしまったあなたはもう……。

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ

EDDIE
エディ

エディに体を奪われたザトーは、闇に飲み込まれ、もがくことすらできない。一方エディは次の体をもう探しているのだろうか……。『ザトーの態勢、苦しそうです』そんだけかい。



POTEMKIN
ポチョムキン

『ハートで囲むのはやり過ぎたかな、と思って二つバージョンを用意したのですが、こっちに決まってうれしかったです』とのことだが、意外に合っている。





手裏剣の輝きとチップの凛々しい表情が忍者としての研ぎ澄まされた精神を表しているようだ。『もっと、エセ忍者っぽくしたかったです』しかし趣味は、夢を見ること。

CHIPP ZANUFF
チップ=ザナフ



扉を開けたら、そこはどこなのだろうか。花がインパクト大。『下絵、下塗りをデザイナーWさんに手伝ってもらいました。二人でどんどん突っ走って、初めのラフと全然違う物になりました』

FAUST
ファウスト

BAIKEN
梅喧

『梅喧ステージに、橋を支えている"マッチョマン"は欠かせません』一服し、リラックスしている感じの梅喧。いつもとは違う"女"としての表情が表れている。



JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢

『背景どうしよう……と悩んでいたら、デザイナーTさんが"紗夢ハンコ"を作ってくれました』得意気に料理を差し出しているが、材料はもしかして、ステージ内に横たわる龍の肉……？





白い歯を見せ爽やかな笑みのジョニー。『自ら肌を見せても、ジョニーだから問題無いですよね』とのこと。バックに大空を駆けめぐる快賊団の絵が浮かびそうだ。

JOHNNY
ジョニー



鎖鎌を自在に操るの姿が、ありありと思い描ける。『一撃必殺の腰入っているのが、格好良くて好きなんです』元の時代に帰り、彼女と再会することはできるのだろうか。

AXL LOW
アクセル=ロウ

ANJI MITO
御津 闇慈

『背中が描きたい！　と思ってこんなポーズにしたのですが、チップのEDと並べて見ないで下さい』舞うような蝶と闇慈の動きのあるイラスト。構図は同じでも全く別物だ。



VENOM
ヴェノム

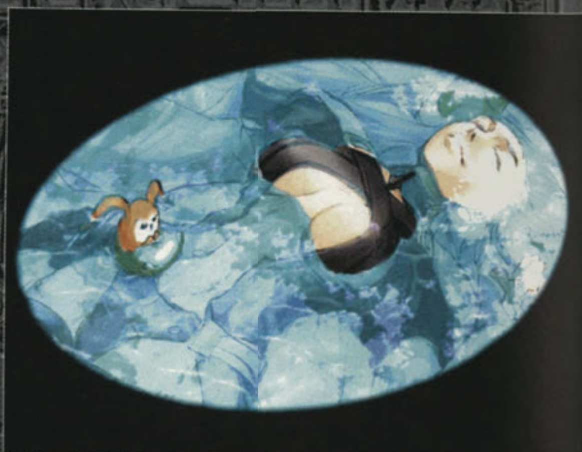
『格好良さげなポーズのつもりだったのですが「ザトー様、待って!!」という感じに見えます』何かを追うヴェノムの背中が印象的。バックのボールがザトーの魂なのか。





『気付くと、エグゼビーストのよだれが追加されていました』とのこと。エグゼビーストを操り、鎌を持つテスタメントは"死神"という単語がしっくりくるキャラではないだろうか。

TESTAMENT
テスタメント



『水面の透明感を出したいと思っていたのですが、妙に胸を強調した恥ずかしい絵になってしまいました』ディズィーステージの森にある泉なのだろうか。

DIZZY
ディズィー

ALL GUILTYGEARXX STUFF

■VOICE ACTORS

SOL BADGUY	Ishiwatari Daisuke	石渡 太輔
KY KISKE	Kusao Takeshi	草尾 毅
MAY	Koorogi Satomi	こおろぎさとみ
MILLIA RAGE	Sumitomo Yuuko	住友 優子
AXL LOW	Nanba Keiichi	難波 圭一
POTEMKIN	Kondou Takashi	近藤 隆
CHIPP ZANUFF	Miura Takeshi	三浦 岳
BAIKEN	Sudou Miho	須藤 みほ
FAUST	Kondou Takeshi	近藤 剛
TESTAMENT	Kobayashi Katsuaki	小林 克彰
KURADOBERI JAM	Komori Manami	小森 まなみ
MITO ANJI	Igarashi Tooru	五十嵐 亨
JOHNNY	Wakamoto Norio	若本 規夫
VENOM	Yaeda Mikio	八重田 幹雄
DIZZY	FUjita Kazue	藤田 佳寿江
EDDIE	Koyasu Takehito	子安 武人
SLAYER	Kayumi Iemasa	家弓 家正
I-NO	Inoue Kikuko	井上 喜久子
ZAPPA	Ueda Yuuji	上田 祐司
BRIDGET	Konishi Hiroko	小西 寛子
ROGER	Isihara Akihiro	石原 明広
NARRATION	Gregory Payne	グレッグ・ペイン

■PLANNER
Ishiwatari Daisuke 石渡 太輔（お茶汲みキング）
ARC SYSTEM WORKS

■MAIN PROGRAMMER
Suzuki Takashi 鈴木 孝司（システム設計・キャラクタ制御全般・進行妨害係）
PICPAC AIRREAL

■PROGRAMMER
Kawashima Yuuichi 川島 裕一（アウトゲーム全般・たろさ）
PICPAC AIRREAL

■MAIN GRAPHIC DESIGNER
Katou Yuuki 加藤 勇樹（飼育係）
Mori Toshimichi 森 利道（雑用主任）
PICPAC AIRREAL

■MAIN BG GRAPHIC DESIGNER
Deura"GOLGO"Nobuyuki 出浦 信行（ゴルゴ）
PICPAC AIRREAL

■MAIN GRAPHIC DESIGNER
Katou Yuuki 加藤 勇樹（飼育係）
Mori Toshimichi 森 利道（雑用主任）
PICPAC AIRREAL

■GRAPHIC DESIGNER
Yaguchi Tamio 矢口 民雄（アフロ番長）
Muramatu Katsura 村松 桂（もののけ）
Fujii Youhei 藤井 陽平
PICPAC AIRREAL

■GRAPHIC DESIGNER
Kantaro 寺田 完
Isiguro Zyun 石黒 淳（アフロ二等兵）
Kikuchi Masaomi 菊池 政臣
Inoue Takumi 井上 巧（アフロ軍曹）
Ogishima Yukiya 荻島 征也
Hisatsune Ikumi 久常 伊久美
Tanaka Hiromi 田中 宏実
Uchiyama Mayumi 内山 まゆみ
Saitou Singo 斉藤 真午
Takahashi Eriko 高橋 えりこ
Hachiman Yuuji 八幡 裕二
ARC SYSTEM WORKS

Nagamine Yoshihide 長嶺 由秀
YASUDADENEIKOUSHI 安田電影公司
Takahashi Chihiro 高橋 千尋
GUNPOM ガンポン
Fuku Oh Yeah! フク
KIDDING

Kawawa Yuuki 川和 夕紀
Yonehane Kazuo 米羽 和男

■CHARACTER MOTION CONCEPT
Suzuki Takashi 鈴木 孝司（システム設計・キャラクタ制御全般・進行妨害係）
PICPAC AIRREAL
Ishiwatari Daisuke 石渡 太輔（お茶汲みキング）
ARC SYSTEM WORKS

■ANIMATION MANAGER
Ishikawa Takehiro 石川 武浩
PEACOCK

■KEY ANIMATOR
Sugimoto Isao 杉本 功
Naganawa Hiromi 長縄 宏美
Suga Ayaka 菅 綾香
Yoshikawa Miki 吉川 美貴
Ikehira Chisato 池平 千里
Annoura Tatuya 案浦 達哉
Yoshida Daisuke 吉田 大輔
Inoue Hideki 井上 英紀
Aoki Yasuhiro 青木 康浩
Kudou Yasuharu 工藤 誉寿治
Nagamachi Hideki 長町 英樹
Shimazaki Katumi 島崎 克実
Maeda Seimei 前田 清明
Oyama Kazuhiro 小山 和弘
PEACOCK

■KEY ANIMATOR
Konakawa Tuyoshi 粉川 剛
Hata Satoshi 畑 智司
PEACOCK

■ANIMATION INBETWEENER
Ishiwata Kiyomi 石渡 清美
Koizumi Hatue 小泉 初栄
Yamaguchi Mami 山口 真未
Kuragari Shingo 倉狩 真吾
Onoda Masahito 小野田 将人
Hayashi Yuuichirou 林 祐一郎
Yano Kazuhiko 矢野 和彦
Itaoka Nishiki 板岡 錦
Terao Hiroyuki 寺尾 洋之
Amisaki Ryouko 網崎 涼子
Hara Yumiko 原 由美子
Sugiyama Ryouzou 杉山 了蔵
Ueda Kazuyuki 植田 和幸
Matumoto Momo 松本 もも
Oota Masato 大田 雅人
Ootu Yoshifumi 大津 佳史
Kitagawa Yukimi 北川 幸路
PEACOCK

■DIGITAL INK&PAINT (CHARACTER&OPENING)
Ishikawa Takehiro 石川 武浩
Adachi Kazuya 足立 和也
PEACOCK

■ANIMATION INBETWEENER
Matuda Toshiyuki 松田 俊之
Oda Tomoki 小田 智樹
Kakuta Kozue 角田 こず枝
Tanaka Yukio 田中 唯己郎
Kawai Nozomi 河合 望
Sasaki Taichi 佐々木 太一
Andou Toyohide 安藤 豊英
Yamaguchi Tomoaki 山口 友彰
Sogawa Katsutoshi 瀬川 勝利
Ohmura Masayuki 大村 政幸
Otuka Mayumi 大塚 真由美
Yoshisue Yae 吉末 八重
Ishigouoka Taku 石郷岡 卓
PEACOCK

■BG LAYOUT
Iwasa Tadashi 岩佐 禎
KUSANAGI

■BACKGROUNDS
Tanaka Sadahiko 田中 貞彦
Arai Ken 荒井 賢
Kondo Yasuhiro 近藤 康敬
KUSANAGI

■SOUND PRODUCER
Suzuki Takao 鈴木 高雄
STARJAM

■SONG COMPOSED
Ishiwatari Daisuke 石渡 太輔（お茶汲みキング）
ARC SYSTEM WORKS
SEIYAMA Koh-ichi 盛山 浩一

■SOUND ARRANGE
SEIYAMA Koh-ichi 盛山 浩一

■GUITAR
Iwao Tohru 岩尾 徹

■BASS
Matumoto Shinji 松本 慎二

■KEYBOARD
SEIYAMA Koh-ichi 盛山 浩一

■DRUMS
Umezawa Yasuhiro 梅澤 康博

■SOUND RECORDING&MIXING ENGINEER
Kozuka Ryo 小塚 龍

■SOUND RECORDING STUDIO
STUDIO 882 スタジオ882

■SOUND EFFECT DIRECTOR
Suzuki Takao 鈴木 高雄
STARJAM

■VOICE EDITOR
Yamaguchi Etsuko 山口 えつ子
STARJAM
Houjyo Shizue 北條 静江

■VOICE RECORDING ENGINEER
Sudoh Takashi 須藤 高志

■VOICE RECORDING STUDIO
Tai STUDIO 鯛スタジオ

■OP DESIGNER
Kantaro 寺田 完
Ishiwatari Daisuke 石渡 太輔（お茶汲みキング）
ARC SYSTEM WORKS

■OPENING ANIMATION DIRECTOR
Isako Kiyotaka 井硲 清高

■CHIEF ANIMATOR
Sugimoto Isao 杉本 功

■KEY ANIMATOR
Sugimoto Isao 杉本 功
Suga Ayaka 菅 綾香
Yoshikawa Miki 吉川 美貴
Ikehira Chisato 池平 千里
Annoura Tatuya 案浦 達哉
Turuta Hitomi 鶴田 仁美
PEACOCK

■KEY ANIMATOR
Matui Akira 松井 章
PEACOCK

■ANIMATION INBETWEENER
Nawa Takahiro 名和 誉弘
Akiyoshi Ikuko 秋吉 育子
Urata Takehiro 浦田 武浩
Matuo Akiko 松尾 亜希子
Watanabe Kenichi 渡辺 健一
Ishiwata Kiyomi 石渡 清美
Takeuchi Kyouko 竹内 杏子
Hara Yumiko 原 由美子
Amisaki Ryouko 網崎 涼子
Sugiyama Ryouzou 杉山 了蔵
Matumoto Momo 松本 もも
Oota Masato 大田 雅人
Ootu Yoshifumi 大津 佳史
Kitagawa Yukimi 北川 幸路
PEACOCK

■ENDING ILLUSTRATOR
Iwasaki Emiko 岩崎 恵美子
ARC SYSTEM WORKS

■DIGITAL INK&PAINT
Uchiyama Mayumi 内山 まゆみ
Takahashi Eriko 高橋 えりこ
Wada Tuyoshi 和田 剛
ARC SYSTEM WORKS

■TITLE DESIGN
Ogishima Yukiya 荻島 征也
Kantaro 寺田 完
ARC SYSTEM WORKS

■ED DESIGNER
Ogishima Yukiya 荻島 征也
ARC SYSTEM WORKS

■SCENARIO
Kaiho Norimitsu 海法 紀光

■PUBLICITY DIRECTOR
Hiroshi Takenaka 竹中 博史
Sammy Amusement Service

■PUBLICITY
Okamoto Nobuaki 岡本 宣昭
Furukawa Motohiro 古川 素洋
Nakamura Kensuke 中村 謙介
Sammy

■SALES
Yamamoto Yukihiro 山本 幸宏
Ooshima Takehito 大島 武人
Uemura Keisuke 植村 圭介
Sammy Amusement Service

■SALES
Nagata Koji 永田 淳二
Itoh Yasumasa 伊藤 泰昌
Sammy

■SPECIAL THANKS
Susa Naomi 諏佐 直己
Sakakibara Shigeyuki 榊原 繁幸
Tomita Hisayoshi 富田 久義
Sammy

Iwasa Hirotsugu 岩佐 洋次
Suzuki Atushi 鈴木 篤
ARC SYSTEM WORKS

Hirai Daisuke 平井 大介
Miyamoto Yasuomi 宮本 康臣
Haneishi Mitsuhiro 羽石 光広
Yanagisawa Wataru 柳沢 渉
Hirano Yuki 平野 優樹
Shiba Akihiro 芝 晃弘
Mochizuki-mac-Makoto 望月 mac 誠
Kajihara Toshihiro 梶原 稔広
AONI PRODUCTION 青二プロダクション
PRODUCTION BAOBAB プロダクションバオバブ
81 PRODUCE 81プロデュース
SIGMA SEVEN シグマ セブン
REMAX リマックス
LMA RECORDS,Inc. LMAレコーズ
LIBERTA リベルタ
ARTS VISION アーツビジョン
TOWERS タワーズ
AT WILL アットウィル
T's FACTORY ティーズ ファクトリー
ANEMONE アネモネ
ESP MUSICAL ACADEMY 専門学校ESPミュージカルアカデミー
PEARL パール楽器製造
ALICE ALICE
Andy's Music Andy's Music
Kaneda Fuminori 金田 文守
Amusement Media Academy アミューズメントメディア総合学院

■PICPAC DIRECTOR
Fujiwara Takahiro 藤原 孝博
Mori Toshimichi 森 利道（雑用主任）
Suzuki Takashi 鈴木 孝司（システム設計・キャラクタ制御全般・進行妨害係）
PICPAC AIRREAL

■PRODUCER
Sadamori Kouki 貞森 康毅
ARC SYSTEM WORKS
Sakurai Isamu 桜井 勇
Sammy

■EXECTIVE PRODUCER
Kidooka Minoru 木戸岡 稔
ARC SYSTEM WORKS
Ichinohe Norio 一戸 法雄
Sammy

■GENERAL DIRECTOR
Ishiwatari Daisuke 石渡 太輔
ARC SYSTEM WORKS



Interview

Creators of GUILTY GEAR XX

『ギルティギア イグゼクス』開発者インタビュー

2002.05.29

約2年前、対戦格闘業界に新風を巻き起こした『GGX』も、ついに続編が登場。その開発はどのような心境で行なわれたのか……、主要スタッフに迫る！

前作という基盤がある上でのゲーム作りに悪戦苦闘

――『GGXX』の開発が終了し、ゲームセンターで稼働し始めた現在の心境はいかがでしょうか？

石渡　アーケードのシリーズとしての基盤、単純比較されやすい前作がある上でのゲーム作りは初めてだったので、その辺りで相当神経をすり減らしました。終わってかなりホッとしています。

鈴木　実際に発売されて、みんなが納得するゲームは難しいな、と感じました。それなりのゲームを作れた自信はあったんですが、ユーザーさんの反応がさまざまで複雑な心境です。

――『GGXX』を作るに当たって、最も気を付けた点はどんなところでしょうか？

石渡　当初は、攻撃的なゲームの仕様によってマニアックになり過ぎてしまった、という前作の反省点を改善するため、駆け引きのタイミングを増やしてどうにか敷居を下げようと考えていました。

意気込み的な部分は最初から最後まで同じで……、全くの新作タイトルとは違うので、新キャラ4人を加えた上でのバランス調整など、バージョンアップの範囲でどこまで遊び方を広げられるか、というところに気を配りました。

鈴木　アーケードで出るということから対戦メインになるはずなので、最低でも一年間ぐらい対戦で遊べるゲームを作らなければいけない、という部分が頭の中で最も大きな比重になっていました。

――前作でやり残した部分を盛り込みたい、という部分もあったのでしょうか？

石渡　もちろん、前作でユーザーさんに極めていただいたテクニックや攻略といった部分をふまえて、ミスしてしまった部分や、やり残した部分を調節していった側面はあります。ただ、今回新キャラが4人増えたことで改めてデザインし直すことになったので、先ほど言ったような部分がすべて反映されているかというと、必ずしもそうではないんです。あくまで新キャラ4人を足した状態でゲーム全体を見直して、足したり引いたり直したりしていきましたから。ある意味、最初から最後まで調整みたいなものでしたね。

――開発作業の中で、最も苦労したのはどんなところでしょうか？

石渡　コンセプトを崩せないという枠の中で、既存のキャラでもユーザーさんに新しい感覚を与えられるような調整をしなくてはならなかったので、ロケテストに出してからのユーザーさんとのやりとりの部分が一番苦労しました。実際、胃が痛くて毎日「仕事したくない」って言ってました（笑）。パソコンを立ち上げると、ロケテストのアンケートのまとまったものがメールで届くんです。いろいろな方がさまざまな意見を書いてきてくださって、泣きたくなることもありました（笑）。

既存のキャラのコンセプトを崩さずとも新しい感覚を得てもらえるよう調整しました

新キャラに関しては、今までのギルティの色から外れたようなキャラにしようと考えていたんです

クリフとジャスティスがブリジットとイノに……

──続いて、「GGXX」から加わった新キャラについてお話をうかがいたいのですが。

石渡　当初、新キャラはクリフとジャスティスだけだったんです。ただ、ジャスティスはプレイステーション2版でボスキャラ仕様だったので、何かコンセプトを加えてリニューアルするつもりでした。

鈴木　量産型とか言ってませんでしたか？（笑）

石渡　それから紆余曲折あって新キャラを4人にすることになり、ジャスティスとクリフを違うキャラにした方がいいだろう、という方向に進んだんです。

鈴木　イノはジャスティスがベースなんです。ただ、ジャスティスの技をそのまま使うだけでは存在意義が無くなってしまうので、とりあえず基本のアクションから変えていきました。ダッシュを浮くタイプにして、近距離での二択攻撃で攻め倒すキャラにしようと。後は、ジャスティスの多彩な飛び道具を落とし込み、空中戦で優位に闘えるよう多くの必殺技を空中で出せるようにして、中段が濃くなるので下段の必殺技を加え……、基本はそんな感じです。

石渡　デザインコンセプトとしては、まず魔法使い的なシルエットがあり、加えて「エロティシズムの限界を極める」というものがありました。いろいろと大変でしたよ。チチが見えないようするのは（笑）。

森　どうやればギリギリの動きになるか悩みました。こうやって動けば見えないはずだ、とか（笑）。

石渡　それだけでも悶々としていたのに、ギターを使った闘い方の表現もかなり悩みました。ただバットのように振るだけなら、ギターである必要もありませんので。悩んだ分、動きとしては面白いものが出来たと思います。また、イノだけ少し艶のある塗り方をしている上、ギターのディテールを全部描いてもらったので非常に時間がかかりました。

森　最初は光ったギターにしようかという話もあったんですが、石渡に「何が何でもディテールまで描け！」と言われまして（笑）。

石渡　エロくなければいけない、どうやったら攻撃しているように見えるか、ギターのディテール、三拍子で辛かったキャラですね。

──クリフの方はどうなったのでしょうか？

石渡　クリフをベースに作ろうとしていた新キャラは、最終的にヨーヨー使い、つまりブリジットになってしまいました。当初はネコ型ハンマーを持った少年だったんです（笑）。

森　攻撃が当たるたびに「ニャー」「ニャー」と音が出るようなキャラで（笑）。グラフィッカーが一生懸命モーションを考えていたんですが。

石渡　ヨーヨー使いらしく見せるために、みんなでヨーヨーを買ってきて練習したり、ヨーヨーのマンガを読んだりしました。絵を描いている時間よりも、ヨーヨーをやっている時間の方が長かったときも……（笑）。ただ、ヨーヨーの動きって基本的に手先の動きなんで、キャラにアクションさせてみると意外に地味なんです。ポーズなどもあまり変えられなくて。練習したことが全く活かせませんでした。最後にはクマになる始末で（笑）。

──ブリジットが男だということは最初から決まっていたんですか？

石渡　作り始めるころには男と決めていました。大阪弁をしゃべるという設定も考えていましたよ。



ジェネラルディレクター／お茶酌み
石渡 太輔
自称ポンチ絵描きなギルティギアの父。本作でもビジュアル全般、モーション、音楽、スクリプトなどの実作業もろもろ＆口出しを担当するなど、開発作業全般の指揮を執った。
Daisuke Ishiwatari



メインプログラマー
鈴木 孝司
キャラ制御系のプログラムに加えて、新キャラのモーションコンセプトやバランス調整も担当。対戦重視の調整を目指し、そのためには石渡氏との口論もいとわない熱い漢である。
Takashi Suzuki



チーフデザイナー兼雑用主任
森 利道
モーションデザイン＆修正、エフェクト、キャラのドット修正、ザッパの幽霊＆剣を担当。主にモーションデザイン面において、石渡氏のシビアな要求＆リテイクに応えてきた。
Toshimichi Mori

森　ちなみに、僕は描いている最中ずーっと女だと思ってました（笑）。

石渡　後はストーリーにバックボーンを付ける際に男である必要があったため、男に固めて最初から隠さないことにしました。途中で何度もくじけそうになりましたが、男だと公表したときのユーザーさんの反応を見たときも、「やばいな……殺されるかも知れない」とビビってました（笑）。

森　ユーザーさんの受ける衝撃を考えると怖くてできませんでしたが、エンディングで男だと分かるようにする案もありましたよね。

すんなり決まったスレイヤーと最後までまとまらなかったザッパ

──では、スレイヤーはどのような経緯で？

石渡　ギルティの派手さとはまた違った、ストイックな闘い方ができるキャラを入れたくて作ったのがスレイヤーです。新キャラの中で最初にキャラコンセプトが固まって、ビジュアル的にも「ギルティにはオヤジが居ないよね」「こいつは渋いオヤジにしよう！」とすんなり決まりました。苦労した点はあまり無いですが、あえて挙げるなら、格闘技ではない、彼の持つポテンシャルを駆使したシンプルな闘い方ですね。今までに無いパンチやキック主体の闘い方をどう表現するか、そこそこ悩みました。その結果、ジャンプSがああいったものに（笑）。あのころは僕らも殺伐とせずに楽しくやっていましたし。

鈴木　ロケテスト中はキャラのコンセプトがなかなか理解してもらえず、「ガトリング増やしてください」という意見が毎日のように届きました。発売してからどうなるか不安だったんですが、今のところ受け入れられているようで一安心です。

森　それと「マッパハンチ」は誤植ではありません！　最初のコンセプトの段階からあの名前なんです。石渡の設定画にもスレイヤーがパンツ一枚になっている絵がありますので（笑）。

石渡　本当は『ル○ン Ⅲ世』みたいにトランクスだけ残して突進し、後からヒュッと服が戻るという設定だったんです。あまりにも高速なので服が付いていかないと。残ったのは技名だけですが。

──最後にザッパですが、5キャラ近い動きがあるのでかなり苦労されたのではないでしょうか？

石渡　新キャラは今までのギルティの色から外れたようなキャラにしようと考えていたんですが、ザッパはトリッキーという部分以外なかなか決まらなかったんです。動きに関しては、とりあえず細かいところは指定せず動き優先でアニメーションを作り、動きに合わせて技を決めていきました。やや特殊な作り方でしたね。性能面では、トリッキーかつテクニカル、瞬時の判断力を必要とする乱数性を使いこなしてこそ活きるキャラはどうか、という案が挙がり、そこから始まりました。

鈴木　必殺技で三つぐらい属性を変えられるようにして、1キャラだけど4キャラ分ぐらい同時に使いこなす必要のあるキャラ、というコンセプトがありまして、それとは別ラインで動きの面白さを作っていったという感じですね。

石渡　調整は最後まで大変でした。ロケテストまでにまとめ切れていないところがあって、それぞれが一つのキャラと呼ぶには物足りない状態で……。ロケテスト中に一番仕様が変わったキャラです。最終的に現在の形になりましたが、もう少し憑依する各キャラに手の込んだ仕様を入れたかったですね。

初心者救済的な使いやすさか
対戦ゲームとしてのバランスか

――システムについて聞かせてください。新要素で目立つのはやはりサイクバーストですが、これはどのような経緯で追加されたのでしょうか？

石渡　前作のような一瞬で試合が決まってしまう展開を何とかするために、とにかく駆け引きのタイミングを増やそうと思ったことが発端です。それに初心者救済的な意味合いも持たせよう、というところからサイクバーストが生まれました。当初は初心者救済の色が強かったんです。

鈴木　基本的には、ボタンを押せばいつでも不利な状況を打破できる、というコンセプトがあって、それはそれでよかったんですが、最初の仕様（編注：現在の二種類それぞれの利点を合わせたような仕様）では破綻してしまう部分も多かったんです。ロケテストのアンケートで、サイクバーストがあるとリスクが小さ過ぎるという意見がたくさん返ってきたこともあって、開発終盤になって話し合い……というか激しく言い争いをしました（笑）。

石渡　初心者救済というコンセプトで追加したシステムなのに、対戦ゲームとして成り立たせようとするとマニアックな部分が増えて、体感的な部分が無くなってしまう、ということで言い争ったんです。結果、ギリギリ歩み寄って現在の形になったという感じですね。

――ちなみに、サイクバーストという名前は？

石渡　かなり最後の方まで、ただ単に「ボンバー」って呼んでいたんですが……。

鈴木　違いますよ！　「何とか的ボンバー」って言ってませんでしたっけ？　えーっと、「コスメティックボンバー」？

森　「小宇宙大爆発」って書いて……。

石渡　……「コスモエクスプロージョン」って呼んでいたんですが、プレス用に正式名称を決めなきゃいけない、ってときに冗談で「コスメティックバースト」って言ったら、いつのまにか記事に載りそうになっていて、このままじゃマズい！　ということで、ギリギリで「サイクバースト」に決めました。

――ボタンが五つに増えているのは、やはりサイクバーストを加えたからでしょうか？

鈴木　サイクバーストが軽々しく暴発してしまうのはおいしくないので、ボタンを一つ増やして同時押しにしましょうと。名誉のために言っておきますが、フォルトレスキャンセルを無くすためにダストボタンを足したというのはガセネタです（笑）。

石渡　本当はシンプルにボンバーボタンを増やして、サイクバーストの操作を体感的に分かりやすくしたかったんです。後は同時押しを増やしたくなかったこともあります……結局増えてますが（笑）。

――そのほかにボツになったアイデアなどがありましたら教えてください。

鈴木　投げスカリを入れる予定だったんですが、キャラのアニメの枠の問題で泣く泣く外しました。

矢口　俺の中では「センチメンタルカウンター」が残念かな。

石渡　何だっけそれ？

矢口　すげぇセンチな攻撃でK.O.すると2本持っていくっていう（笑）。

石渡　……まぁ、ただの笑い話ですけどね（笑）。

矢口　後はゲージの持ち越しが無くなってしまったのが辛かったかな。

鈴木　企画の草案からあった仕様なんですが、ロケテストの最中に消しました。

石渡　途中で諦めて次ラウンドにゲージを残そうという考え方はギルティらしくない、という意見があり、再検討した結果削ってしまったんです。

鈴木　ほかにはあまり無いですね。やろうと思ったことの大半は入ってます。システムは妥協無き作りになった……ということでいいですかね？

石渡　んなこたーない（笑）。



プログラマー
川島 裕一
オープニング、エンディング、中間デモなど、外回り関係のプログラムを担当。あの超美麗なオープニングは、ムービーファイルを使わずスプライトで表示させているとか。
Yuichi Kawashima



チーフエフェクトデザイナー
加藤 勇樹
エフェクト、キャラクターモーション修正、ザッパの犬を担当。当初ポリゴンを予定していた犬のアニメを急きょ任された。死ぬ気で仕上げた犬がパンチ1発で消えるのが心残り。
Yuki Katoh



グラフィックデザイナー
矢口 民雄
ご存知アフロ番長（お笑い担当）。ザッパ、ブリジット、旧キャラの技演出、スレイヤーのエフェクト、新キャラのアフロを担当。アフロのためなら徹夜も辞さないソウルメ〜ン。
Tamio Yaguchi

前作をベースにしながらも
新しさを盛り込んだ演出を

――演出面についてお話をお聞かせください。

石渡　やはり新しいフィーチャーを盛り込んでいきたかったので、前作とは見た瞬間から違うものを要求し、かなり苦労してもらいました。

出浦　背景は、その要求を満たそうとするとゲームが動かなくなるほど重くなってしまうことが多々あったので、まず動作に支障が無い軽さに持っていくのに苦労しました。それが終わったころには容量の問題が出てきまして、背景を入れようとするとキャラが入らない状況になってしまって（笑）。

石渡　よもや容量に苦労することになるとは思ってもみませんでした（笑）。最後の方はファミコン並みの切り詰め方をしてます。

出浦　実は石渡にすらナイショで削ったりした部分もあるんですよ。誰も気付いてないから、まぁいいかなと（笑）。

――前作よりもボイスが増えていて、それぞれもパワーアップしているようですが？（次ページ上段へ）

番外編：石渡氏に聞く！『GGXX』開発スタッフQ&A

Q：開発チームは何人？
A：メインどころは11人ぐらいです。
Q：男女比はどれぐらい？
A：極秘にしておいてくれと言われました。
Q：平均年齢は？
A：25歳ぐらいでしょうか。
Q：皆さんのメイン使用キャラは？
A：主に対戦するのは僕と鈴木なんですが、二人とも好んで使うのはスレイヤーです。作っているゲームはアクティブなものを目指しているにもかかわらず、格闘ゲームとしては『ストⅢ』のようなストイックなのが好きなんですよ。
Q：最も人気があるキャラは？
A：不思議に闇慈とスレイヤーが……、よくバカにされます。闇慈は唯一声を劇団員の方にお願いしたんですが、それがミスマッチだったことから始まって、ヤバいヤバいって言ってる間に慣れてきちゃって。スレイヤーは単純に人気です。昔からみんなオヤジ入れろって言ってたんで。後はザッパ辺りですね。僕個人の中ではポチョムキンも好きなんですけど。
Q：『GGXX』以外で好きなゲームは？
A：海外製のPCゲームが多いです。『オペレーション フラッシュポイント』という、一人称視点の3Dシューティングが流行り、夜通しデスマッチをやったりしました。ほかには『エイジ オブ エンパイア Ⅱ』、『ウルフェンシュタイン』、『ダンジョン シージ』などでしょうか。
Q：開発中の出来事で印象に残っているのは？
A：以前に「本当○あった○いのビデオ」、1～2巻はかなりヒットしたんですが、今回の開発期間中はヒットが1本も無くて残念でした。
　それと、立ち上げ当初に僕と同じような役割をする人（道連れ）を一人入れたんですが、最初から某ゲームメーカーに内定が決まっていたため、スレイヤーを作り終わったところで抜けてしまって残念でした。彼はいちクリエイターとして尊敬しているので、感謝の念を込めて、この場を借りてありがとうと言いたいです。



20キャラ分のアイデンティティーに気を配ったので気に入ったキャラで勝つ喜びを得てもらえれば

(前ページ下段より)

石渡 やはり使い回しではなく違うものを、ということから、もう一度同じことを声優さんにしゃべってもらうことにしたんです。ただ、全部同じでは面白くないし、せっかく録り直すんだからいろいろしゃべってもらって、バリエーションを広げていきました。

ソルのボイスは個室練習と酒のおかげ!?

――石渡さんの声優ぶりもパワーアップしていてすごいなと思ったんですが。

石渡 正直、やりたくなかったんですけどね。ドラマCDで起用させていただいた花田 光さんにお願いする案もあったんですが、ゲームはイメージを変えない方がいいということで、今回も僕がやらせてもらうことになったんです。ただ、恥ずかしくって最後まで声録りしなかったんです。で、いざやるってことになったときに、うまい声優の皆さんがしゃべられた後なので、ちょっとシラフじゃできないぞと(笑)。お酒を丸々一本空けながらしゃべりました(笑)。だから妙に甲高い声になっているんです。

――練習はされたんですか?

石渡 それは皆無ですね(笑)。強いて挙げるなら、次は俺の番だっていうときにトイレの個室にこもって、小声で「ヴォルカニックヴァイパー……」って練習したぐらいです(笑)。首をかしげながら「だめだなー」と。結局耐え切れなくなって酒に頼りましたけど(笑)。ですから、夢を砕くようで申し訳無いですが、ファンの方に「ソルっぽくしゃべって下さい」と言われても絶対しゃべりませんからね(笑)。

――アフロが今回無くなっているのを残念がっている意見も多いですね。

矢口 残念ですね。犬がパンチ一発で消えるくらい、まだいいですよ(笑)。僕なんか、データは入っているのに絶対見られないからね。

出浦 あれ、何で出ないの?

矢口 鈴木君にだまされた(笑)。

鈴木 一撃必殺の演出が変わって、そっちに手間を割かれてしまいまして。何らかの形で入れようという話にはなっていたんですが……、最後で忘れてしまいました。すいません(笑)。

石渡 データは入っているので、基板からデータを吸い出す技術のある方は見られます(編注:この後ご厚意により本書P8~に掲載可能となった)。

――体力ゲージの横にいつからかちびキャラが居るのですが、あれはどういった経緯で?

石渡 バーストゲージの表現を模索している最中に出た小ネタで、ちっちゃいキャラが居て、でかくなったり赤くなったり、怒り出したりとか、そういったアイデアが残ったんです。今までにちびキャラが居るというのはあんまり無かったので、ちょっとインパクトがあるんじゃないかなと。

――BGMに関してですが、新キャラの曲は前作同様、石渡さんが書かれたんですか?

石渡 はい。オープニングと新キャラステージの曲は作らせていただきました。時間が無かったので、納得いかなかった部分もあるんですけど。

鈴木 前作でギターをうまく鳴らせなかったという反省と、容量が増えたこともあって、今回は生の音を使いました。それでも一応サンプリングレートをぎりぎりまで落として、やっと入れたという感じです。その辺は頑張った方だと思います。



チーフ背景グラフィッカー
出浦 信行
「GGX」から大幅にリニューアルされている背景グラフィックを担当したのがこの人。デザイン的な作業はもちろん、処理の重さや容量不足とも闘うはめになったとのこと。
Nobuyuki Deura



背景グラフィッカー
村松 桂
出浦氏の下で背景グラフィックを担当。大のモ○娘。ファン。ある程度自由に描くことができたため、某ステージの背景にモ○娘。のそっくりさんを入れてしまったとか。
Katsura Muramatsu



デザイナー
寺田 完
オープニング絵コンテ、各種ドット打ちを担当。「これまでのアーケードゲームには無いオープニングを!」という意気込みで、川島氏とタッグを組んであのオープニングを作り上げた。
Yutaka Terada

「GGXX」の見どころとは?

――では最後に皆さんから一言、お願いします。

村松 メイシップに個人的な趣味がてんこ盛りなので見て下さい。あまりに某アイドルたちと似てたんで、最終的に修正してもらったんですが。

寺田 やはりオープニングです。それとゲームに関する部分ではエフェクトを頑張ったので、いろいろな技を使って楽しんでもらいたいです。

加藤 最後に頑張った、ザッパの犬を見て下さい。なるべく殺さないように長く使ってほしいです。

森 キャラクターのモーションをじっくり見てもらいたいのと、個人的にはディズィーのセーラー服は気合いを入れたので、ぜひ見て下さい。

川島 キャラの方はほとんど触ってないので、ガンガン飛ばされる中間デモをたまには見てもらいたいです。オープニングもフレーム落ちしていないので、滑らかっぷりを味わっていただければ。

矢口 今回は個性的なキャラが多いので、好きなキャラを使って全国大会優勝を目指して頑張って下さい。あと、アフロが無くってすいません(笑)。やり残したことは……、アフロが無いってことかな。次回作があればアフロの新ネタを考えます。

出浦 チャイナステージの後ろでお尻を振ってるチャイナさんが一押しです!

鈴木 20キャラ全員のアイデンティティーに気を配ったので、自分の気に入ったキャラを使って対戦で勝つ喜びを得てもらえれば幸いです。

石渡 前作で、できることはある程度やり切ったつもりだったんですが、さらに4キャラ足すことになって(笑)。頭を絞るだけ絞って作ったので、開発の最後の方は特に、プレイヤーの皆さんと半ば喧嘩しながら作ったような煮込み方をしています。やはり20キャラ分のアイデンティティーは確実に作ったつもりなので、ぜひその辺りを注意して遊んでもらえればうれしいですね。

――ちなみに、「GGXX」でやり残したことや、次回作でやりたいことはありますか?

石渡 やり残したこと「たくさん」……。

鈴木 えっ! あるんですか?(一同爆笑)

石渡 さっきは煮詰めたとか言って(笑)。やり残したことはあります。でも作品というのは限られた時間があって、終わったところで一つの作品になるので、してきたことには悔いは無いですね。もし機会があるなら、前作でやれなかった事というより、自分たちが作るに当たって知りたかったところ、という部分を煮詰めていきたいですね。

鈴木 メインのゲーム部分に関しては、一通りやったかな、と。

石渡 それと、この場に参加できなかったメインスタッフ的な方が結構いるので、この場を借りて感謝の意を表しておきたいです。

作品の位置付けはあくまで続編、バージョンアップと言い切りつつも、さまざまな面で新しい要素を盛り込もうという貪欲な姿勢は、新作に対するそれ以上のものが感じられた。彼らが生み出す作品は、これから先も多くのプレーヤーを楽しませてくれるに違いない。

HAIKUの心



人の作ったモノを私が人に教えるというのもこっけいな話だが、それもまたあり方の一つとして許されるのかも知れんな。……おっと、妻が待っているのでね。さっさと始めようか。

須齢屋(すれいや)流・HAIKUの詠み方



渾身の一撃を決めたときこそ、むやみやたらに喜ばず、落ち着いて一句詠むのがよいかな。……さて、いい句が浮かんだぞ。一つ諸君にも聞いてもらおうではないか。



古人は、句を詠むという行為に何を見たのだろうな。私も随分長く生きてきたが、いまだにそこまでは到達できていない。人というのは、いつも自分の手に余るものを作りたがるものだな。



おお……すばらしい出来栄えだ。この社長とは生命の頭脳のこと。脳は酸素を運搬する血液、すなわち社員の存在が必要不可欠であるからライフイズ社員。この連環が調和を紡ぎ出すのだ。

既に気付いた方もいると思うが、スレイヤーの俳句は、上の句(五)、中の句(七)、下の句(五)とばらばらに用意されており、その中からランダムで一つずつ選択され、表示されている。下に表を用意したので、確認してみて欲しい。

これだけの中からランダムで選択されるのだから、おそらく同じ物になることはほとんど無いだろう。なおかつ、対戦で決めることが難しい一撃必殺技でもあることから、ますます見る機会が少なくなってしまう。まさにレアな一撃必殺技だ。

意味不明な文章になってしまう事が多いが、だからこそ、意味の通った文章になったときの喜びは大きい。あまり性能のいい一撃必殺技とはいえないが、真のスレイヤー使いを目指すならば、対戦で積極的に狙うもの悪くないだろう。

上の句(五)	中の句(七)	下の句(五)
人生は	日がな一日	Uターン
人の世に	気遣い無用の	全米ナンバー1
朝起きて	右も左も	汗まみれ
さすらいの	散々迷って	崖っぷち
生意気に	後生大事に	連コイン
今年こそ	汚職議員と	一人旅
駅前の	熱い血潮の	あぁ慕情
木枯らしの	プラス思考の	トランクス
桃園の	寝ても覚めても	死語連発
相次いで	心ゆくまで	夢見がち
野良犬も	涙こらえて	島流し
私なら	一足違いで	全裸でGO
藪医者が	鼻持ならない	劇画タッチ
流れ星	馳せる想いで	プチ旅行
暗闇で	輝くアイツも	横恋慕
人として、	身の毛もよだつ	団地妻
うたた寝に	どの道結局	紙一重
旅先で	今か今かと	一人酒
そこそこの	私好みの	褒め殺し
はりきって	夜の帝王	流れ弾
棺桶で	一人寂しく	人間失格
泣き叫び	枕濡らして	なべ奉行
星空に	一子相伝	返り討ち
必殺の	理想の狭間に	チラリズム
魂が	正直歯がゆい	禅問答
胸のうち	国境超えて	豆知識
ショッキング!	血で血を洗う	宇宙人
悩殺か?	恥じらいながら	銀河かな
邪魔するな	私を称える	よっ社長
風立ちぬ	一か八かの	不幸自慢
鉄壁の	頭の中だけ	風まかせ
ちょっと待て	フランス仕込みの	原始人
やるがいい	光の速さで	自己破産



社長は会社でもどこでも、精いっぱい戦わなければならない。それができないようではまだまだだな。



人間は流れ星に願いをかけるというが、願いをかなえてくれる流れ星への感謝の念を忘れてはいかん。



人間こそが一番だというおごりは、はやく捨ててしまったほうがいい。我々のような者にもいえることだがね。



近ごろは周りに気を使わない者が増えているというが、人間とはしょせんその程度か。だが、それでいい。



奴ならばあるいは、島流しにあおうとも気楽に楽しむことができるだろうな。そうは思わないかね?



どれだけ力に満ちていようとも、返り討ちにあってしまうようでは、意味が無い。私自身のことかもしれんな。

TACTICS

[攻略]



連続技解説について

連続技解説中の略号は以下の意味を表しています。また、連続技は基本的にアクセル相手で体力満タンの状態から決めています。

- 【　】……ガトリング（カッコ内）
- C……キャンセル
- J……ジャンプキャンセル
- R……ロマンキャンセル
- F……フォースロマンキャンセル
- DAMAGE……全体力420に対してどのくらい減るか

Text：ラオウ

基本操作

適当に遊ぶだけでも十分に楽しめる本作。でも、基本を理解して思い通りに操作できれば、街はきっとカーニバル！ さらに深くハマりたい人は、右ページのコンテンツからダイブ！



基本操作一覧

ガード	立ち／← しゃがみ／↙
空中ガード	空中で↖or←or↙
ダッシュ	→→
バックステップ	←←
2段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプ入力
ハイジャンプ	↙or↓or↘の後ジャンプ入力
通常投げ	密着して←or→+HS
空中投げ	空中で密着して←or→+HS
挑発	スタート
敬意	→+スタート

※コマンドはキャラが右を向いているときのもの

画面の見方



①連勝数／スコア
対人戦中には連勝数が、一人プレイ（対CPU戦）時はスコアが表示される。

②体力ゲージ
残り体力を表すゲージで、これがゼロになるとそのラウンドを取られてしまう。ちなみにMAXは420。

③BURSTゲージ
サイクバーストを使えるかどうかを表すゲージ。MAXになりBURSTの文字が点滅すれば使用可能だ。毎試合、MAX状態からスタート（P160参照）。

④ガードバランス
受けるダメージに影響を及ぼすゲージ。相手の攻撃をガードすると上昇、一定値を超えると点滅し、その状態で攻撃をくらうとカウンターヒット扱いになるので危険（P155、163参照）。

⑤獲得ラウンド数
獲得ラウンド数を表すマーク。引き分け時は両者に一本ずつ与えられる。

⑥残りタイム
毎ラウンド99秒から始まり（デフォルト設定時）、0秒になるとタイムオーバーで試合終了。残り体力の多い方がそのラウンドを獲得できる。

⑦各種メッセージ
試合中の情報が表示される。FAINT（気絶）、BEAT（連続ヒット数）、COUNTER HIT、REVERSAL（起き上がり直後に各種必殺技発動時）などが代表的。余裕があったらチェックしよう。

⑧回復可能マーク
よろけや気絶が発生したときに回復を促してくれる、ありがたいマーク。これが表示されたときは、レバーをガチャガチャ振れば回復できるぞ。

⑨テンションゲージ
覚醒必殺技やロマンキャンセル、フォルトレスディフェンスなどに必要となるゲージ。たまると色が青→緑→赤→黄と変化していく（P161参照）。

ランダムセレクト

キャラクター選択画面で中央にカーソルを合わせると、キャラをランダムで選択できる。決まったキャラは試合が終わっても継続され、選び直されることはない。



気合を入れて目押ししても意味ナシなので注意。完全ランダムです。

M.O.M.モード

コイン投入後に**ボタン五つを押しっぱなしでスタート**することで始まる、特殊な対CPU戦。相手に攻撃を決めると、メダルなどのアイテムが出現するのが特徴だ。



「今日は何かね、冒険したいの♪」という気分の人は、ぜひお試しあれ。

ガード／空中ガード

ガードには、地上での立ちガードおよびしゃがみガードと、ジャンプ中での空中ガードがある。レバー⬅入力の立ちガードはジャンプ攻撃などの中段攻撃を、⬋入力のしゃがみガードは下段攻撃をはじめとするほとんどの地上技をガード可能。空中ガードは大半の地上技を防げない。



相手の攻撃に合わせて、立ちとしゃがみのガードを使い分けよう。

ダッシュ／バックステップ

基本的に、ダッシュは通常の前進よりも素早く移動でき、バックステップは動作開始時に無敵時間がある。これらは空中でも可能だが（ポチョムキン以外）、空中バックステップに無敵時間は無い。また、ミリアとディズィーは1回のジャンプ中に2回まで空中ダッシュやバックステップが可能。



バックステップには無敵時間があるため、回避手段としても使えるぞ！

2段ジャンプ／ハイジャンプ

通常ジャンプの後、再度⬆方向にレバー入力をすることで2段ジャンプが可能（チップは3段ジャンプまで可）。ハイジャンプはキャラに残像が付き、通常よりも高い軌道でジャンプできる。ハイジャンプ中は2（3）段ジャンプができないが、空中ダッシュは可能だ。



各種ジャンプを使い分けて、うまく相手をかく乱できれば一流だ。

通常投げ／空中投げ

通常投げ、空中投げともに、のけぞり中、ガード硬直中、ダウン中（およびそれらから復帰した直後）の相手は原則的に投げられない。また、空中投げは空中ダッシュ（バックステップ）中は使えないので覚えておこう。ちなみに、どちらの投げもレバーで投げる方向を指定できるぞ。



空中投げは相手の下から投げにいくと成功しやすい。意識しよう。

挑発／敬意

挑発は通常技をキャンセルして出すことができるが、相手のテンションゲージを増加させてしまうというマイナス効果がある。一方、敬意には特別な効果こそ無いが、動作中に何かしらかの行動を入力することで、挑発よりも早いタイミングで中断できるという特徴がある。



ときには敬意を表してみるのも一興。でもやり過ぎには注意。

レバー入れ攻撃

攻撃ボタンのPとHSは（一部キャラはKも）、相手方向真横にレバーを入れながら押すことにより、専用の技へと変化する。攻撃判定や発生はキャラによって差があるものの、ほとんどのキャラにおいて➡＋Pは上半身が無敵になり、➡＋HSはリーチが長く威力も高いという特徴がある。



➡＋Pは対空技として使えるキャラが多いので要チェックDA！

CONTENTS

OVERALL SYSTEM

重要システムの中核を担うゲージ

テンションゲージ

『GGXX』をプレイする上で絶対に外せないテンションゲージ。しっかりと仕組みを理解しておこう。

Text：ハメコ。

テンションゲージの仕組み

右記の五つのシステムを使用するために必要となるのが、画面下部に表示されているテンションゲージだ。ゲージの色はたまった量によって変化し、25%未満では青色、25%以上で緑色、50%以上で赤色、満タンまでたまると黄色となる。

テンションゲージをためるには、前進、ダッシュ、前方ジャンプといった接近行動や、攻撃系の必殺技を出す、攻撃を当てる、直前ガードなどの積極的な行動（アクティブプレイ）を取ればOK。逆に、ネガティブプレイ（下記カコミ参照）を取っているとたまりにくくなるので注意。また、相手と逆を向いている状態でダッシュなどを行なっても、テンションゲージが増加することは無い。

テンションゲージをよく見てみると、画面中央方向へ流れるようにスクロールしているのが分かる。これは、アクティブプレイを行なうとスピードが上昇し、ネガティブプレイを行なうと低下。スピードが速いほどテンションゲージがたまりやすく、遅いほどたまりにくいという仕組みだ。

そのほか、覚醒必殺技以外のテンションゲージ消費行動を取った後は、一定時間テンションゲージがたまりにくくなってしまう。

テンションゲージ消費システム一覧

覚醒必殺技 P156

デッドアングルアタック P158

フォルトレスディフェンス P159

ロマンキャンセル P161

フォースロマンキャンセル P161

ネガティブペナルティ

前述の通り、ネガティブプレイを行なうとテンションゲージのスクロールが遅くなり、テンションゲージがたまりにくくなってしまう。ネガティブプレイの対象となるのは……、

①相手に一定時間攻撃を当てない
②画面端に一定時間とどまる
③後退、後方ジャンプ、バックステップ、空中バックステップをする

※①、②は攻撃を受けているときは対象外

といった消極的な行動だ。また、ネガティブプレイを取り続けていると、テンションゲージがたまりにくくなるだけでなく「ネガティブペナルティ」が発生。これを受けてしまうと、

①テンションゲージがゼロになる
②その後長時間に渡ってテンションゲージが増加しにくくなる
③気絶しやすくなる

といったマイナス要素を与えられるため、かなりの痛手となる。ネガティブペナルティが近くなるとテンションゲージの上に「DANGER」という警告メッセージが表示されるので、この警告が出た際は十分に注意しよう。



ネガティブプレイを続けていると、テンションゲージの上にDANGERという警告メッセージが。



警告を無視してネガティブプレイを続けると、テンションゲージがゼロになるなどのペナルティが与えられてしまう。

OVERALL SYSTEM

少しでもダメージを稼ぎたいときに

ダウン追い打ち

ダウンを奪えばダウン追い打ちで追加ダメージが望めるが、まずダウン復帰されることに注意。

Text：ハメコ。

ダウン追い打ちの仕組み

『GGXX』では、ダウンしている相手に追い打ちを決めることが可能（ダウン追い打ちと表記）。ダウン追い打ちには×0.25のダメージ補正が掛かるため、威力にはさほど期待できないが、確実に決められる点は長所といえるだろう。

ダウン追い打ち後の相手の吹っ飛びは、通常の吹っ飛びとは別モノ。その特徴は以下の通りだ。

①横方向へ大きく吹っ飛び、上方向にはほとんど吹っ飛ばない
②ダウン復帰不能時間はヒット数や攻撃レベルに関係無く一律（7フレーム）
③壁バウンドなどの特殊なやられ状態にならない

②の特徴から、ダウン追い打ちをくらった側はほとんどの場合ダウン復帰が可能。レバー前方向でほぼ垂直に跳ね、後ろ方向で後方に大きく跳び跳ねる軌道を取れる。基本的には後ろ方向を使い、たまに前方向のダウン復帰から二段ジャンプなどを交ぜて、的を絞らせないようにしたい。

また、ダウン追い打ちをくらった側がダウン復帰をしなかった場合は、やられ判定が無く（ダウン追い打ちをくらわない）通常よりも起き上がるまでが早い特殊なダウン状態となる。

なお、ヒット数を相当数稼いだ後に単発のダウン追い打ちを決めると、相手はダウン復帰ができない。ヒット数が増えると浮きが低くなり、ダウン復帰不能時間中に地面へ落ちてしまうのだ。



ダメージは微量ながら、ダウンしている相手に追い打ちを決めることができる。



ダウン追い打ちをくらった後は、ほとんどの場合吹っ飛び中にダウン復帰を取ることができる。



ダウン追い打ちを決めてから攻めるパターンも有効だが、より確実な起き攻めを展開したければダウン追い打ちを省こう。

OVERALL SYSTEM

気にしておけば戦力アップ！

ガードバランス

攻撃ガード時に上昇していくガードバランス。たまると大ダメージを受けやすくなるので注意せよ。

Text：ハメコ。

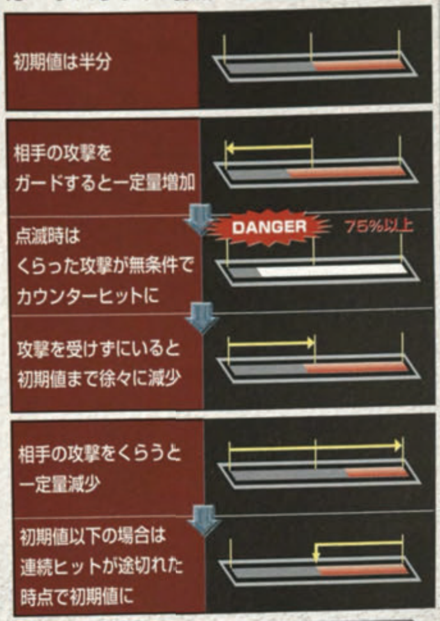
ガードバランスの仕組み

体力ゲージの下に表示されている細いゲージがガードバランス。相手の攻撃を受けると増減し（詳しくは右記参照）、攻撃をくらった際に受けるダメージに影響を及ぼす。基本的に、初期値以上の場合は補正が掛からず、初期値よりも少ない場合は量に応じて減少補正が掛かる仕組みだ。

また、ガードバランスが75％以上になるとゲージが点滅、その状態で攻撃をくらうと無条件でカウンターヒット扱いになってしまう。攻撃側は、これを利用すればカウンターヒット時限定の連続技を意図的に狙うことが可能。相手のガードバランスがMAX、またはそれに近ければ、75％以下になるまでカウンターヒット扱いとなるので覚えておこう。相手のガードレベルがMAXのときは、キャラによっては一発K.O.に近い連続技も可能。特に固めが強いキャラが絡んだ対戦では、攻撃側はもちろん防御側も気を配る必要があるぞ。

ガードバランスの増加量は基本的にガードした技の攻撃レベルに対応しており、これが高ければ増加量も多くなる。また、連続ガードになっている攻撃は、2段目以降のガードレベル増加量が少なくなる。次に減少量だが、基本的に攻撃レベルの高い技ほど少ない。そのため、連続技はPやKなどの小技を使わない方が威力が高くなる傾向にある。なお、増減量、回復量にはキャラ差がある。P221の基本パラメータをチェックしよう。

ガードバランス増減の仕組み



ガードバランスによるダメージ補正の影響

相手のガードバランスをためた状態で連続技を決めると、普段よりも大きなダメージを与えることができる。ガードバランスが初期値未満になるまではダメージ補正が掛からないなど、ガードバランスによるダメージ補正が軽くなるからだ（ヒット数による浮きの補正は掛かる）。

固め連係などで相手のガードバランスをためた後、中段攻撃や下段攻撃、投げなどでガードを崩しつつそこから連続技を決めれば、かなりの大ダメージを期待できるぞ。

例として、相手のガードバランスを変えて下記連続技を決めてみた。少したまっているだけでダメージが跳ね上がることが分かるだろう。

●ソルの【立ちK（1段目）→近距離立ちS→立ちHS】→キャンセルタイランレイブver.βの場合

相手のガードバランス：



相手のガードバランス：





固め連係で相手のガードバランスをためてから、二択を迫ってガードを崩すと効果的だ。

ガードを崩すことに成功すれば、そこからの連続技のダメージが普段よりも大幅にアップ！

OVERALL SYSTEM

とっさに対応できれば理想的!?

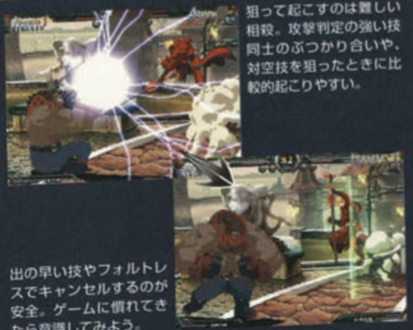
相殺／気絶

特定の状況で自動的に発生する相殺と気絶。特に相殺は偶発性が高く対応は難しい。慣れるしかない？

Text：ハメコ。

相殺

お互いの技の攻撃判定だけがぶつかり合ったときに発生する相殺。対空技の➡＋Pと、下方向に判定の強いジャンプ攻撃がかち合ったときなどによく見られる。相殺発生後は、何もしなければ技の動作を続行するが、ボタン入力を行なえば入力した動作でキャンセルが可能。相殺が起こったら、何かしらの行動（フォルトレスが安定）を取るクセを付けておこう。なお、レバー入力のみの動作（ダッシュ、ガードなど）ではキャンセルできないので、とっさにガードしようとしないよう注意。



狙って起こすのは難しい相殺。攻撃判定の強い技同士のぶつかり合いや、対空技を狙ったときに比較的起こりやすい。

出の早い技やフォルトレスでキャンセルするのが安全。ゲームに慣れてきたら意識してみよう。

気絶

各攻撃には気絶値（基本的にはダメージに比例）が設定されており、これが一定値に達すると気絶が発生。連続ヒットが途切れてから攻撃側が再度攻撃するか、気絶側がレバガチャで回復＆復帰するまでは完全に無防備となる。気絶中も通常時同様にやられ判定があり、連続技の途中で気絶してもそのまま連続技を続けられるぞ。なお、攻撃をくらわずにいれば気絶値は徐々に回復していく。



空中連続技中に気絶した場合、回復が早ければ起き上がるまでに復帰できることも。

基本システム

OFFENSE SYSTEM

ルートに沿ってボタンをたたけ!!

ガトリングコンビネーション

連続技と連係の核を握るガトリングコンビネーション。多彩なルートを駆使して闘いを有利に進めよう。

Text：MVP

通常技で作る連続攻撃

キャラごとに設定されているルートに沿って攻撃ボタンを押していくことで出せる、通常技だけの連続攻撃（連続ヒットしないルートもあるが）、それがガトリングコンビネーションだ。

厳密にいうと、通常技の硬直をキャンセルして即座に次の通常技が出せるシステムで、相手に通常技が当たっているときのみ可能。ボタンの入力は相手に技が当たった瞬間から受け付けており、ボタン連打でも簡単につなげられるぞ。

そして、地上技、空中技のどちらにもガトリングは存在し、ダストや足払い、レバー入れ攻撃も対応している。これらのバリエーション（ルート）が、キャラによって大きく異なるのも特徴だ。

つなげられるルートおよび連続ヒットするルート、下段や中段などの攻撃判定、キャンセル可能かどうか、これらの要素に注意して自キャラのルートをチェックし、連続技や連係に使いやすい主要なガトリングを覚えてしまうといいだろう。





近距離立ちSなどにつなぐのが一般的。ルートはキャラによって違うので、詳しくは技表ページを参照してほしい。



OFFENSE SYSTEM

威力抜群のテンションゲージ消費技

覚醒必殺技

ダメージはもちろん、無敵時間を持っている技が多い覚醒必殺技。攻守両面で活躍させよう。

Text：MVP

暗転とともに訪れる絶大な効果

テンションゲージが50%以上たまっているときに（ディズィーのガンマレイのみ100%必要）特定のコマンドを入力すると、覚醒必殺技を出すことができる。使用すると背景に特殊な演出が入る（便宜上これを暗転と表記）のが特徴だ。技の性質は打撃や投げ、攻撃補助など多種多様で、暗転が始まるまでの時間や暗転後に攻撃が出るまでの時間も技によって大きく異なるぞ。

サイクバーストを封印せよ!!

連続技を決める上でやっかいなのが相手のサイクバースト。ロマキャン（P161参照）から連続技を狙ったときにサイクバーストを使われると、テンションゲージを損した気分になるはず。

そこで覚醒必殺技の出番。覚醒必殺技によるやられ中は、サイクバーストを使うことができないのだ。まとまったダメージを与えたいときは、連続技に覚醒必殺技を組み込むようにしよう。





ヒット中はサイクバースト不能。ロマキャン連続技の不安とはおさらばだ。

OFFENSE SYSTEM

1ラウンド1回の大勝負

P・K・S・HS同時押し後
特定のコマンドを入力

一撃必殺技

1発決まればそのラウンドを取れる、まさに最後の切り札の一撃必殺技。その仕組みを解説しよう。

Text：MVP

準備から始まる最終奥義

ヒットすれば相手の残り体力に関係なくK.O.できる、強力無比な一撃必殺技。これを出すには、まず一撃必殺準備を行なう必要がある。

一撃必殺準備の操作はD以外のすべての攻撃ボタン同時押し。テンションゲージが一撃必殺ゲージに変化し、一撃必殺技を繰り出せるようになるぞ。なお、元の状態に戻したいときは再度4ボタン同時押しをすればいいので覚えておこう。

ゲージにご用心

一撃必殺準備を行なうと、たまっていたテンションゲージは一撃必殺ゲージに持ち越される。一撃必殺ゲージは時間とともに減少していき、ゼロになると今度は体力が徐々に減っていくぞ（このダメージでK.O.されることは無い）。

また、一撃必殺技を出すとその時点でゲージが消滅するので注意（次ラウンドで復活）。空振りしてしまうと、その後の展開は苦戦必至だ！





一部投げ扱いの技も。ただ、打撃にしても投げにしても、攻撃発生は遅めだ。

OFFENSE SYSTEM

レバー下方向以外＋D

独自の連続技法則を覚えよう

ダストアタック

相手のしゃがみガードを簡単に崩せるダストアタック。連続技をマスターしてゴッソリ体力を奪え！

Text：MVP

貴重な中段攻撃でガードを崩す

地上でDを押すと出せるダストアタックは、しゃがみガード不能で地上ヒット時は空中連続技を狙える、全キャラ共通の重要システム。

ダストは通常技からガトリングで出せるため、下段攻撃の足払いなどと組み合わせれば、簡単に相手のガードを揺さぶることが可能。

ただし、その攻撃発生は全体的に遅め。カウンターヒットを利用しない限り、基本的に通常技から連続ヒットすることは無い。また、キャラによってそのリーチや攻撃発生、硬直時間に差があり、決めるチャンスに恵まれていないキャラがいるのも事実。性能を把握して使用頻度を決めよう。

実際に空中連続技を作る

ダスト後の空中連続技は独自のシステムが働いているので、しっかり覚えておきたい。

まずはダストが相手に当たった瞬間。ここでレバーを上方向に入れておくと、ヒット時限定で硬直がキャンセルされ、相手を追いかけるようにジャンプしていく（ホーミングジャンプ）。

この後、背景が赤くなるまでは各種必殺技以外のすべての攻撃を「レバー上方向」でキャンセル～ホーミングジャンプすることが可能（空振り時は不可能）。レバーを上へ入力し続け、ガトリングよりもやや遅めにボタンを入力すれば、HSやDなどを2～3発決められるぞ。

背景が赤くなった後は通常状態と同様で、相手もダウン復帰が可能になる。背景が赤くなる直前の技からガトリングルートに沿ってジャンプ攻撃をつなげれば、空中連続技の完成だ！



ダストを出したらレバーは上へ。ヒット時は自動的に相手を追いかけていくぞ。



背景が赤くなるまでは、レバーを上に入れつつ痛い通常技をタイミングよく連発！



背景が赤くなると通常状態に戻るので、その直前の技からガトリングでつないでいこう。

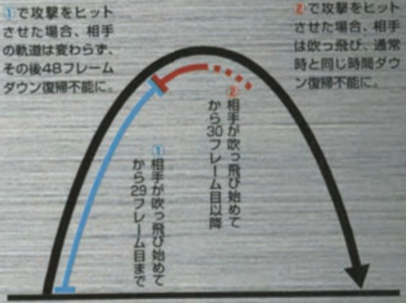
ダスト後の特殊な状態をフル活用

ダストをヒットさせると、相手は大きな放物線軌道で吹っ飛んでいき、その頂点まではきりもみやられ状態になる。きりもみやられ中は、技を当てても吹っ飛ばない（軌道が変化しない）のが特徴。また、ダストで吹っ飛んだ瞬間から29フレーム以内に打撃を当てると、その後48フレームもの間ダウン復帰されないのだ。

この二つを利用すれば、また違った連続技が作れる。吹っ飛び後29フレーム以内にできるだけ遅めに打撃を当てると、その分放物線軌道の終わり際までダウン復帰されなくなるため、自分が地上に降りてから追撃を狙えるのだ。大体25～29フレーム目を目安に打撃を当てていこう。また、ギリギリの29フレーム目に打撃を当てれば、ほとんどの相手キャラが地上までダウン復帰不能になるので起き攻めが可能。

打撃を当てつつ着地する方法は、1発目の打撃をレバー上でキャンセルした後、2段ジャンプをして打撃を当てる「2段ジャンプ法」と、ホーミングジャンプが見えたらやや遅めにフォルトレスをして（ジャンプ軌道が変化）打撃を当てる「フォルトレス法」の2パターンが実戦的だ。

ダスト後に攻撃をヒットさせると……



OFFENSE SYSTEM

レバー下方向＋D

最も多いDの使い道!?

足払い

相手を転ばせることができる数少ない攻撃、足払い。起き攻めや連続技に欠かせない技だぞ。

Text：MVP

貴重な下段攻撃でダウンを奪え！

レバー下方向＋Dで出せる足払いは、全キャラ共通の下段攻撃で、ヒット時に相手をダウンさせることができるという特徴を持つ。

本作での下段攻撃は主にしゃがみKと足払いの2種類しか無いため、足払いの利用価値は非常に高い。また、ガトリングで出せるという性質もあるので、先述のダストと使い分けて二択を迫れば、単純だが強力な戦法になるぞ。

さらに、ポチョムキン以外は必殺技でキャンセル可能なため、連続技や連係にも活躍する。足払いで相手が少し浮いたところに必殺技を当てて連続技にしたり、相手を転ばせつつキャンセル飛び道具などで起き攻めをしたりできるわけだ。ある程度のリーチの長さを持つキャラならば、中間距離でのけん制にも使える場合があるぞ。

なお、一部のキャラは足払いにジャンプキャンセルをすることができる。空中必殺技と併用して連係を組むほか、足払いで浮かせてジャンプ攻撃で空中連続技を狙う、といった芸当も可能だ。

ヴェノムとジョニーの足払いは2段技で、相手キャラによって2段目がダウン追い打ちになってしまう（特にヴェノム）。やや使いにくいといえる。



ガトリングを足払いで締めるのは常とう手段。下段判定で相手をダウンさせられるぞ。



ヴェノムは不適。1段目でキャンセル必殺技を出して、2段目を出さないように。

攻撃システム

DEFENSE SYSTEM

基礎中の基礎の防御システム

ダウン復帰

吹っ飛び中に攻撃ボタン

Text：ケンちゃん

空中で最も重要となる防御システム。1回のミスが敗北につながることもあるのでしっかり覚えよう。

空中でのやられモーション中にD以外の攻撃ボタンを押すことで、「ダウン復帰」を行なえる。ダウン復帰後は14フレーム間無敵状態になり、7フレーム目以降は技を出したり空中移動系の行動を取ることもできるようになる。空中での連続技が豊富な『GGXX』では、このダウン復帰をしない限り延々と攻撃を受け続けてしまうので、必ず覚えなければならないテクニックの一つだ。

ダウン復帰が可能なポイント

ダウン復帰は、空中のやられモーション中ならいつでも可能、というわけではない。くらった技に設定されているダウン復帰不能時間（基本的には攻撃レベルに準拠）が過ぎるまでは、ダウン復帰できないのだ。それよりも前に当たる攻撃はダウン復帰での回避が不可能、つまり連続技になっているわけ。ちなみに、スレイヤーのジャンプDのように、ほとんどの状況で地面に到達するまでダウン復帰不能になるものもある。

なお、ダウン復帰不能時間は連続ヒットを重ねるにつれて補正が掛かり、徐々に短くなっていく。途中から連続ヒットしなくなる（ダウン復帰可能になる）技の組み合わせもあるので、空中で攻撃を受けている最中は、常にダウン復帰したい方向にレバーを入れてボタンを連打しておくといい。



ダウン復帰不能時間が過ぎた後は、着地までの間どのタイミングでもダウン復帰できるので……、



相手が地上で待ち構えつつ狙ってきた追撃を、ダウン復帰の無敵時間でかわすことも可能なのだ。

前方or後方ダウン復帰

ダウン復帰ができる状態で、レバーを前方向に入れながらボタンを押すと前へ、後ろ方向に入れながらボタンを押すと後へ跳ねるような軌道のダウン復帰を行なえる。この軌道は、ダウン復帰前の吹っ飛び方向（横方向のみ）と勢いの影響を受けるため、一定ではない。例えば、ダウン追い打ち後の吹っ飛びは後ろ方向への勢いが大きいため、前方ダウン復帰だとほぼ真上へ、後方ダウン復帰だと大きく後ろへ移動するのだ。

なお、後述のニュートラルダウン復帰も含め、レバー方向による無敵時間の差は全く無い。

具体的な使い分けだが、前方ダウン復帰は画面端で連続技をくらった後に端から逃げたい状況で、後方ダウン復帰は画面中央で相手との間合いを離したい状況で使用していくといい。



画面端に追い込まれたときは前方ダウン復帰が基本。とにかく端から逃げ出すことを考えよう。



ダウン追い打ちから低空空中ダッシュで攻めてくるような相手にも、前方ダウン復帰で対処。

ニュートラルダウン復帰

レバーニュートラル状態のダウン復帰は、左右方向への軌道修正が無く、ダウン復帰前の吹っ飛びの、上下方向への勢いにも影響される。

左右の位置を変えることができないので、前方や後方ダウン復帰に比べると使用頻度は少ない。だが、下降中に行なえばストンと落ちるような軌道を取れるため、ヴォルカニックヴァイパー～叩き落としやアクセルボンバー絡みの連続技など、失敗時にニュートラルダウン復帰でのみ反撃できる技もあるのだ。相手の連続技によって、前方や後方と使い分けられるようになるのが理想的だ。

なお、ニュートラルダウン復帰のみ高さに制限があり、あまりにも位置が低いときは行なえない。ダウン追い打ちをくらった後は、ほとんどの場合ニュートラルダウン復帰ができないので注意。



画面端でヴォルカニックヴァイパーをくらったときは、ニュートラルダウン復帰を連打しよう。



叩き落としが空振りすれば反撃が可能だ。このようなポイントは多数あるので要チェックだ。

DEFENSE SYSTEM

危険を感じたらコレで追い返せ！

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Text：ケンちゃん

テンションゲージは消費するが、使う状況を選べばそれ以上の見返りはある。使わない手は無いぞ。

ガード硬直中（地上のみ）に、レバーを➡or⬉に入れてD以外の攻撃ボタンを二つ同時押しすると、テンションゲージを50%消費してデッドアングルアタックを出すことが可能。ダメージは小さくキャンセルもできないが、無敵時間があるので相手の攻めを切り返す手段として重宝する。

なお、カウンターヒット時や画面端で決めたときなど、状況によってはヒット後に連続技へ移行できるものもある。キャラごとの具体的な条件は、右表を参考にしてもらいたい。

デッドアングルから追撃できる状況

スレイヤー	画面端でCH	チップ	CH
イノ	×	ファウスト	画面端
ザッパ	画面端	梅喧	画面端
ブリジット	×	紗夢	CH
ソル	画面端	ジョニー	画面端
カイ	画面端	アクセル	画面端付近
メイ	画面端でCH	闇慈	画面端
ミリア	CH	ヴェノム	×
エディ	画面端	テスタメント	画面端
ポチョムキン	自分画面端以外	ディズィー	画面端

※CH：カウンターヒット時



デッドアングルは切り返しの手段として有効。相手に抑え込まれたらとりあえず出すのも悪くない。



画面端やカウンターヒット時など、条件によってはヒット後に連続技を決められるキャラも。



ただし、その後の連続技にダメージ補正が掛かるため、大した威力にならないのが残念なところ。

DEFENSE SYSTEM

頼れる緑色のバリア！

レバーガード方向＋
D以外のボタン二つ同時押し

フォルトレスディフェンス

さまざまな特徴を持つ強力な防御方法。デメリットも若干あるが、それ以上のメリットが存在するぞ。

Text：ケンちゃん

レバーをガード方向に入れつつD以外の攻撃ボタン二つを同時押しすると、キャラクターの周りに緑の光が発生し、フォルトレスディフェンスを行なえる。フォルトレス中はテンションゲージが徐々に減っていき、攻撃を防いだときもテンションゲージが減少。防御した後の硬直時間が通常ガードより長いというデメリットもある。しかし、通常ガードには無い下記のメリットがあるのだ。

ケズり、ガードバランス上昇の無効化

ガードバランスの増加および各種必殺技によるケズりダメージを受けない。エディの移動攻撃やヴェノムのダークエンジェルなど、ケズりやガードバランス上昇が激しい攻撃に対して使おう。



ガードバランスの増加は何としても防ぎたい。忘れずにフォルトレスをしよう。

ノックバックの増加

ノックバックが通常ガードより大きくなる。ガード中に間合いを離したい状況で役に立つぞ。なお、間合いが離れることにより、普段は反撃できる技に反撃できなくなることもあるので注意。



間合いを離してスキの大きい技を空振りさせてしまえば、反撃できる状況もある。

空中ガード不能技を防御

空中ガードでは防げない地上通常技や一部の必殺技も、空中フォルトレスなら防御可能。撃墜されそうな状況で跳び込んでしまったときは、とっさにフォルトレスをして対空技を防御したい。



不用意に跳び込んでしまった場合は、空中フォルトレスで相手の対空攻撃をしのごう。

フォルトレスキャンセル

ほとんどの通常技は、出した直後（2フレーム以内）ならフォルトレスでキャンセルすることができる。主な利用方法は以下の二つだ。

①投げ失敗で出てしまう通常技をキャンセル

②特定のジャンプ攻撃でジャンプ軌道を変える

①は、投げ失敗で出るHS系の技は基本的に発生が遅くスキも遅いため、キャンセルまで仕込んでおくというもの。レバーを後ろに入れつつHS→PorKorSとずらすようにボタンを押せばOK。利用価値が高いのでマスターしたい。

②は、軌道の変わるジャンプ攻撃をキャンセルし、軌道変化の効果だけを利用するもの。ファウストの⬇＋Kやイノのジャンプ D が代表例。



投げ失敗時のリスク（HS系の技が暴発）がほとんど無くなる。必須のテクニックだ。



例えばイノなら、ジャンプDをフォルトレスでキャンセルすると少し跳ねるような軌道になる。跳び込み時に使えば……。



相手の対空技のタイミングをずらすことができる。普通の跳び込みと交ぜれば効果が高い。

DEFENSE SYSTEM

白い点滅が勝利への道標だ！

相手の攻撃が当たる直前に
ガード入力

直前ガード

操作方法は若干難しいが、効果は抜群。いち早くマスターしてほかのプレイヤーに差を付けよう！

Text：ケンちゃん

相手の攻撃が当たる直前にレバーをガード方向に入れてガードすると、キャラが白く光って「直前ガード」となる。通常のガードよりガード硬直時間が短くなるので（表を参照のこと）、普段は連続ガードになる連係に割り込みを狙えるようになったり、攻撃ガード後の状況を自分有利の方向に修正することができる。また、直前ガードに成功するとテンションゲージがたまりやすくなるほか、空中での直前ガードに限り、ガードによるノックバックが小さくなるという効果もある。

各防御法の硬直時間

防御法 ＼ 相手の技の攻撃レベル		1	2	3	4	5
地上	直前ガード	7	8	10	12	14
	通常ガード	9	11	13	16	18
	フォルトレス	11	13	16	19	21
空中	直前ガード	4	6	8	10	12
	通常ガード	10	12	14	17	23
	フォルトレス	12	15	18	24	27



スレイヤーの【近距離立ちS→遠距離立ちS】という強力なガトリングも、通常時は連続ガードになっているのだが……、



近距離立ちSを直前ガードすれば割り込むことが可能になる。若干難しいが、できれば防御力は格段にアップする。



通常ガード時は反撃しにくいジョニーの「それが俺の名だ」も、直前ガードすれば簡単に反撃可能。

DEFENSE SYSTEM

対戦格闘にもボンバー導入！

サイクバースト

D＋そのほかの攻撃ボタン
二つ同時押し

サイクバーストの導入により、いかなるときにも読み合いが発生。連続技中でも気を抜くなかれ！

Text：OYZ



サイクバーストの導入によって、体力が減ってからの攻防がヒートアップ。一発逆転を狙え！



BURSTゲージに×印が。ゲージがMAXでもこのときはサイクバーストを使うことができない。

基本的な性質

サイクバーストは、通常状態はもちろん、攻撃をくらっている最中などにも発動可能な、完全無敵の打撃攻撃だ。体力ゲージの下に表示されているBURSTゲージがMAX（点滅）状態のときに、Dとそれ以外のボタン二つ同時押しで発動できる。細かな発動条件は表を参照してほしい。なお、発生の早さや攻撃判定の大きさは全キャラ共通で、一撃必殺同様やられ状態（のけぞりや吹っ飛び、よろけなど）の相手にはヒットしない。

BURSTゲージは毎試合MAX状態から始まり、サイクバースト使用後は時間経過とともに回復していき、相手の攻撃をくらったときも回復する。時間による回復は、自キャラの体力が少ないほど早くなるぞ（全3段階）。なお、テンションゲージと違ってラウンドが変わっても持ち越される。

使用状況による違い

使用時の状態	エフェクトの色	BURSTゲージ消費量	ヒット時のボーナス	攻撃後～着地まで
通常状態	黄色	2/3	テンションゲージMAX	打撃技に対しては無敵（投げられ判定あり）
やられ状態※	青色	すべて	BURSTゲージ1/3回復	完全に無防備

※のけぞり中、よろけ中、吹っ飛び中、ダウン中、ガード中

サイクバーストを使えない状況

①気絶中
②投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまでの間
③左記やられ中に覚醒必殺技を出された後
④自分が技を出している間（硬直中も含む）

②は途中でほかの技をくらうとその時点で使えるようになる。③のやられ中はガード中以外。暗転後の一定時間、サイクバーストを使えなくなる。

やられ状態からの青色サイクバースト

サイクバーストは、使用時の状態により性能が異なる（上表を参照のこと）。やられ状態で出したときの青色サイクバーストは、通常状態で出した黄色サイクバーストよりも若干発生が遅くなる上、攻撃後は着地まで無防備な状態となってしまう。空中の高い位置でで発動すると、その分無防備な状態が長くなるので注意したい。



攻撃後は着地まで完全に無防備となる。確実にヒットさせて反撃を免れたいところだ。

～実戦活用～連続技からの脱出に

青色サイクバーストはBURSTゲージをすべて消費してしまうので、それなりの見返りを期待できる状況で使うようにしたい。ダメージの大きい連続技をくらい始めたときや、お互いの体力が少なく、切り返せば勝利を見込めるときが理想的だ。

このとき、攻撃後は着地まで無防備になることには十分に注意。もし空振りしてしまうと、「連続技から脱出したはいいが、落下中に再び連続技をくらう」ということになりかねないのだ。ヒットさせにくく着地までの時間も長くなってしまう遠めの空中などでは、発動を控えてガマンすることも必要だぞ。



連続技のダメージが減り、起き攻めも回避できて一挙両得。使うしかない！

発動しないとこのダメージ。状況を見極め、有効な場面ではしっかり使おう。

相手キャラの連続技が始まる技を覚え、できるだけ早く発動したい。

通常状態からの黄色サイクバースト

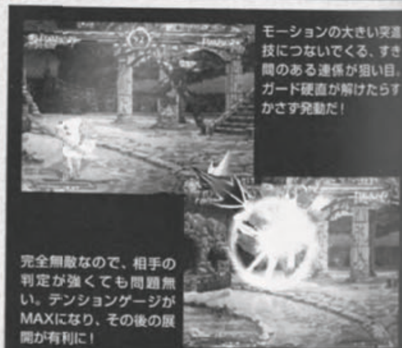
通常状態から発動すると、黄色いエフェクト付きのサイクバーストになる。青色サイクバーストより若干攻撃発生が早く、攻撃後の落下中も打撃技に対しては完全無敵で、着地にも全く硬直が無いのが特徴。落下中に空中投げをくらう可能性はあるが、地上での発動が多くなることもあり、実際に反撃されることはまず無いだろう。



このように空中の高い位置で出しても、着地まで打撃に対しては完全に無敵なのだ！

～実戦活用～テンションゲージMAXを狙え!!

通常状態での発動は、ヒット時のボーナス（テンションゲージMAX）が魅力的。無敵時間を利用して、モーションが大きい突進技に合わせるのが定石だ。ただし、ギリギリ割り込めるような連係に対して使おうとすると、少しタイミングがずれただけで青色サイクバーストになるので注意。



モーションの大きい突進技につないでくる、すき間のある連係が狙い目。ガード硬直が解けたらすかさず発動だ！

完全無敵なので、相手の判定が強くても問題無い。テンションゲージがMAXになり、その後の展開が有利に！

入力時のちょっとした注意点

黄色サイクバーストは、完全同時押しか、D以外のボタンを先に押すことを心掛けよう。D→ほかのボタンのズラし押しだと、地上ではダストが出てしまい、空中ではジャンプDの出始めキャンセルでサイクバーストが出るため着地にジャンプDの硬直が残るのだ。

OTHER SYSTEM

特定の技を当てた後
D以外のボタン三つ同時押し

攻防発展の元はここにあり！

ロマンキャンセル

無限の可能性を秘めた重要システム。連続技だけでなく、ガードを崩す連係や防御的な使用も可能だ!!

Text：OYZ

ロマンキャンセルの使用条件

- ●ほぼすべての打撃技が対応
- ●テンションゲージ50%消費
- ●攻撃を相手に当てた後のみ使用可能
- ●任意のタイミングで使用可能

基本的な性質と使い方

ロマンキャンセルとは、攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻ることができる特殊なキャンセル法だ。相手に打撃技を当てた瞬間からその技の硬直が切れるまでに、D以外のボタンを三つ同時に押すことで成立するぞ。キャラの周囲に赤いエフェクトが広がるのですぐに分かるだろう。

基本的な使いどころは連続技。同じテンションゲージ50%消費の覚醒必殺技を使うよりも、ダメージが大きい連続技を作ることが十分可能だ。

また、スキの大きい技でもロマキャンで硬直をキャンセルすれば、リスクが無くなりガード時も攻勢を維持できるようになる。無敵技を組み合わせれば、リスクの無い割り込み手段となるぞ。

そのほか、見切られにくい中段攻撃や投げ技をロマキャンして連続技に発展させれば、ガードを崩す手段としての効果が格段にアップするぞ。



相手がガードを固めているようなら、見切られにくい中段攻撃をロマキャンして……、

さらに追撃。ロマキャンを使えば、さまざまな技から連続技を決められるのだ。

地上から空中に浮く技は、ロマキャン後に空中で取れる行動が制限されるので注意。

ロマキャン後の状態

ロマキャン後のキャラの状態は、キャンセルした技の性質で大きく二つに分けられる。

地上の技をロマキャンした後は、たとえロマキャンした技が突進技でもその慣性が残ることはなく、即座にその場で通常の立ち状態になる。間合いが遠い場合は、ダッシュで近付くかリーチの長い技をつなぐしかないぞ。

一方、空中の技をロマキャンした後は、その時点でのキャラの移動方向や勢いが継続される。また、2段ジャンプや空中ダッシュといった空中移動系の行動ができる状態で技を出していれば、ロマキャン後もそれらの行動が可能。逆に、地上から空中に移行する技（ソルのヴォルカニックヴァイパーなど）をロマキャンした後は、特殊な方法（P162参照）を使わない限り、空中移動系の行動を取ることはできない。

OTHER SYSTEM

特定の技を出した後、タイミングよくD以外のボタン三つ同時押し

タイミングを極めて新境地を開拓！

フォースロマンキャンセル

進化型ロマキャンは、より多様化した対応技により新たな戦術が可能となる。タイミングが命！

Text：OYZ

フォースロマンキャンセルの使用条件

- ●使用できるのは一部の対応技のみ
- ●テンションゲージ25%消費
- ●攻撃を相手に当てなくても使用可能
- ●特定のタイミングでのみ使用可能

特徴と発動条件

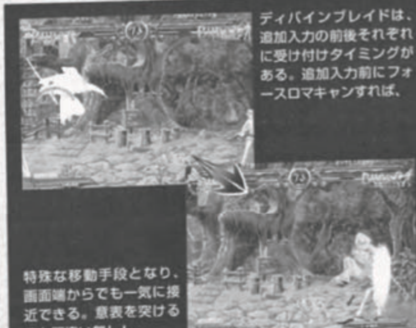
フォースロマンキャンセルは、「攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻ることができる」と効果こそロマキャンと同じだが、使用条件や対応技に特徴があるので解説していこう。

使用条件は右上の表にある通り。入力受け付けタイミングは技ごとに設定されており、そのタイミングよりも前に入力してしまうと、以降は入力を受け付けてくれなくなるので注意。ボタン連打やズラし押しでの入力は意味が無いので、タイミングよく一発で入力することを心掛けよう。

次に、フォースロマキャン対応技の特徴。入力受け付けタイミングや技の性質によって、大きく三タイプに分類することができる。受け付けタイミングが攻撃判定発生前にある技は奇襲兼移動手段として、攻撃判定発生後にある技は、ロマキャンと同じく連続技や攻勢の維持に使える。特殊なのが飛び道具系で、新たな連続技やガードを崩す連係として期待できるぞ。**対応技はP111**にすべて掲載してあるので、そちらを参照してほしい。

攻撃発生前のフォースロマキャン

攻撃判定発生前に受け付けタイミングのある技は、フォースロマキャンをすると攻撃判定が出なくなるため、フェイントを兼ねた特殊な移動手段として使用可能。地上技は単純に移動の速さや移動中の姿勢（無敵時間）などを利用することができ、空中に浮く技はフォースロマキャン後も慣性が残るため、特殊な軌道を取ることができる。



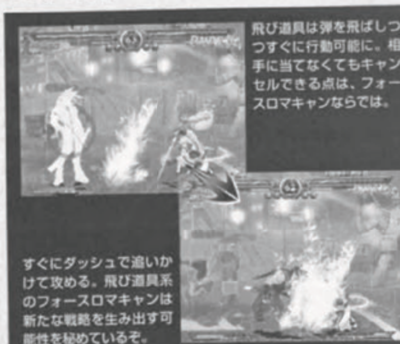
ディバインブレイドは、追加入力の前後それぞれに受け付けタイミングがある。追加入力前にフォースロマキャンすれば、

特殊な移動手段となり、画面端からでも一気に接近できる。意表を突けること間違い無し！

飛び道具系のフォースロマキャン

飛び道具系は受け付けタイミングこそさまざまだが、フォースロマキャンしても必ず飛び道具は発生するのが特徴。飛び道具を放ちつつ、自分は即座に動けるようになるわけだ。

なお、飛び道具系という分類にしてあるが、その技が飛び道具扱いか（飛び道具と相殺するか）どうかの分類とは異なるので注意してほしい。



飛び道具は弾を飛ばしつつすぐに行動可能に。相手に当てなくてもキャンセルできる点は、フォースロマキャンならでは。

すぐにダッシュで追いかけて攻める。飛び道具系のフォースロマキャンは新たな戦略を生み出す可能性を秘めているぞ。

OTHER SYSTEM

連続技や連係に必須のテクニック!

ジャンプキャンセル

特定の技を当てた後
ジャンプ入力

Text:ケンちゃん

数あるシステムの中でも特に重要な位置にあるジャンプキャンセル。完全に使いこなしたいところだ。

ジャンプキャンセルとは、特定の通常技を当てた後にジャンプを入力することにより、その硬直をジャンプでキャンセルすることを指す。このテクニックを利用すれば、すさまじい連続技や連係を作ることができるのだ。なお、各通常技をキャンセルできるかどうかは、各種必殺技でのキャンセルとジャンプキャンセルとで異なる。技表ページのガトリングルート表で確認しよう。

連係に使う

スキの大きい技でも、空振りさえしなければキャンセルでのフォローが可能。このときにキャンセル必殺技だけでなくジャンプキャンセルも交ぜれば、連係の幅が広がるぞ。後方ジャンプや空中バックステップで逃げるほか、跳び込みや空中ダッシュ攻撃で攻めることもできるのだ。

また、空中必殺技との組み合わせも有効。イノの狂言実行、ミリアのバッドムーン、ジョニーの燕穿牙などは、ジャンプの昇りで出せば中段攻撃として機能するので、ジャンプキャンセルできる技を当てた後、昇り空中必殺技とガトリングの下段攻撃(主に足払い)で二択を迫れるぞ。



例えばジョニーの場合、立ちKの先端をガードさせた後、ガトリングの足払い(下段)と……、

ジャンプキャンセル昇り燕穿牙(中段)で二択をを仕掛けることが可能。非常に強力な連係だ。

連続技に使う

空中で攻撃をヒットさせた場合、相手は基本的に斜め上へ吹っ飛んでいくため、地上から連続技を決めていくのは限界がある。そこでジャンプキャンセルの出番。ジャンプキャンセルで吹っ飛んでいく相手を追いかけるようにジャンプすれば、ジャンプ攻撃でさらに追撃できるのだ。

主な狙いどころは、相手を浮かせる技(ロマキャンと併用する形も多い)を決めた後や、空中の相手に対空技を決めた後。ガトリングを使えば、ジャンプキャンセルできない技も組み込めるぞ。対空の→+Pなどからガトリングでジャンプキャンセル可能技につなぐ形が代表例だ。



例えばディズィーなら、しゃがみSで相手の跳び込みを迎撃後、即座にジャンプキャンセルし……、

ジャンプKで追撃し、空中連続技へと発展。どのキャラでも応用できることなのでぜひ覚えたい。

ジャンプモーションキャンセル必殺技

ジャンプ直後の数フレームは、キャラがまだ空中に移動していないため、地上の各種必殺技を出すことができる。これはジャンプキャンセルでジャンプしたときも同様だ。そして、ジャンプキャンセルは各種必殺技でのキャンセル受け付け時間が過ぎた後でも行なうことが可能。つまり、**「ジャンプキャンセルしつつジャンプ直後に地上必殺技を出す」**というテクニックを使えば、キャンセル受け付け時間が過ぎた後でも擬似的にキャンセル必殺技を出せるのだ(当然ジャンプキャンセルできる技からに限った話だが)。コマンドのレバー部分→レバー上方向+ボタン、例えば↓↘→+Pなら↓↘→↗+Pと入力すると出しやすいぞ。

なお、この方法で各種必殺技を出した後は、下のカコミにある「ジャンプ属性」が自動的に仕込まれることになるので覚えておこう。



例えばスレイヤーの立ちHS。技動作がここまで進むとキャンセルは不可能だが、↓↘→↗+Kでジャンプキャンセルから Kマッパハンチを出せるのだ。

ジャンプ属性付加

特定の状況で特殊な操作を行なうと、キャラに「○○ジャンプ属性」という判定が仕込まれ、そこから空中に移行した際に、キャラの状態が仕込んでおいた「○○ジャンプ」と同じ扱いになる。これが「ジャンプ属性付加」だ。

最も有効なのは「通常ジャンプ属性」仕込み。ハイジャンプからの2段ジャンプが可能になったり、チップの穀式転移やヴェノムの瞬間移動、地上から空中に移行する技をロマキャン後など、普段は攻撃しか行なえない状況でも空中ダッシュや2段ジャンプなどが可能になるのだ。マスターして連続技や連係の強化を図ろう。

ジャンプ属性を仕込める状況は以下の三つ。

①ジャンプの着地
②ジャンプモーションの途中
③ガトリング中

①は着地した瞬間に技を出すだけと非常に簡単な方法だが、活用できる状況が少ないのが難点。また、仕込まれる属性はあくまで着地前のジャンプ状態。例えば2段ジャンプ後の着地で技を出した場合、仕込まれるのは「通常ジャンプから2段ジャンプした後の状態」なのだ。

②は上記のジャンプモーションキャンセルで技を出す方法。コマンドのレバー部分～上方向+ボタンと素早く入力するといい。ただ、ジャンプがハイジャンプになりやすいので注意(その場合はハイジャンプ属性が仕込まれる)。

③は、ガトリングにジャンプキャンセル可能技を組み込み、その技を当てた後にジャンプキャンセル→ガトリングorキャンセル必殺技と素早く入力する方法。実際にジャンプする前に次の技を入力できれば成功だ。ジャンプすることなく地上で技が出て、ジャンプキャンセルで入力したジャンプの属性が仕込まれるぞ。



主な使い道は連続技。チップなら、【近距離立ち→遠距離立ちS】からジャンプキャンセルを入力しつつしゃがみHSにつなげば……、



キャンセル穀式転移の状態が通常ジャンプ中扱いに。ジャンプKからジャンプキャンセルを絡めた連続技を決めることができるぞ。



単発技でも仕込むことができる。ジャンプキャンセル→ハイジャンプ(↑↓↑)と素早く入力すれば、その後2段ジャンプが可能だ。

特殊システム

OTHER SYSTEM

特性を把握して逃さず活用しよう！

カウンターヒット

相手のやられ状態にさまざまな変化を及ぼすカウンターヒット。活用すれば戦力アップ間違い無し！

Text：OYZ

発生条件と効果

まず、攻撃側を基準に発生条件を説明していこう。基本的な発生条件は、「相手が技の攻撃判定発生前〜攻撃判定持続中のときに、こちらの攻撃をヒットさせる」こと。ただ、投げ技を決めてもカウンターヒットは発生せず、相手の技によっては、攻撃判定が無くなった後の硬直中に攻撃を当ててもカウンターヒットになる。また、相手のガードバランス（P155参照）が点滅時は、ヒットさせた攻撃が無条件でカウンターヒットになる。

次にカウンターヒットの効果について。最も重要なのは「ヒットストップ終了後も相手だけが一定時間停止したままになる」効果。単純に相手ののけぞり時間やダウン復帰可能までの時間が長くなるだけでなく、間合いが離れる前に攻撃を当てやすくなるぞ（停止時間は右上の表を参照）。そのほか、気絶値が2倍になるという効果もある。

カウンターヒット時ののけぞり時間

攻撃レベル	1	2	3	4	5
通常ヒット時ののけぞり時間（立ちやられ時）	10	12	14	17	19
カウンターヒット時の強制停止時間	0	2	4	8	12
合計のけぞり時間	10	14	18	25	31

また、「ヒット時の効果が変わる技もある」点にも注目したい。よろけ、きりもみ、壁や地面に当たるとバウンドする吹っ飛びなど、総じて追撃を狙いやすい状態になるので、下の表をチェックしておこう。手前吹っ飛び以外は表に入れていないが、吹っ飛びの方向や勢いが変わる技もあるぞ。

なお、カウンターヒットの効果があるのは発生条件を満たした最初の1ヒットだけで、それ以降は通常のヒット効果に戻ってしまうので注意。

カウンターヒットで効果が変わる技

キャラ名	技名	効果
スレイヤー	しゃがみHS	ダ
	➡+HS	よ
	ジャンプD	地
	パイルバンカー	壁
	アンダープレッシャー	よ
	イッツ レイト	地
	直下型ダンディー	ダ
イノ	➡+HS	よ
ザッパ	立ちK	ダ
	しゃがみS	よ
	ジャンプD	壁
	幽霊／遠距離立ちS	よ
	剣／痛そう、っていうか痛い	よ
ザッパ	剣／近づくと逝きます	ダ
ブリジット	⬈+P	よ
	➡+S	壁
	ジャンプ⬇+S	よ
ソル	しゃがみHS	ダ
	ジャンプD	壁
カイ	立ちHS	よ
メイ	立ちHS	よ
	しゃがみHS	前
ミリア	➡+P	よ
	ジャンプD	壁
	サイレントフォース	よ
エディ	ドランカーシェイド	壁
ポチョムキン	メガフィスト（後方）	よ
	F.D.B.	前
チップ	➡+K	壁
	αブラス	き
	鬣砕	よ
ファウスト	立ちK	壁
	しゃがみS	よ
	ジャンプD	ダ
	華だろ？俺、華だろ？	ダ
	上からいきますよ	地
梅喧	➡+K	よ
	しゃがみHS	ダ
	妖刺陣	ダ
紗夢	➡+P	よ
紗夢	しゃがみS	よ
	ジャンプD（2段目）	壁
	各種龍刃	壁
ジョニー	しゃがみHS	よ
	ジャンプHS	よ
アクセル	➡+P	ダ
	遠距離立ちS	よ
闇慈	➡+P	よ
	➡+K	ダ
	ジャンプD	壁
ヴェノム	立ちHS	よ
テスタメント	立ちHS	よ
ディズィー	➡+P	ダ
	しゃがみHS	地

※ダ：ダウン　よ：よろけ　壁：壁バウンド　地：地面バウンド　前：手前吹っ飛び　き：きりもみ

OTHER SYSTEM

新たな攻防を生み出すヒット効果

よろけ

レバガチャで回復を早められる特殊なのけぞり状態「よろけ」。性質を把握して効率よく利用したい。

Text：OYZ

よろけの基本性質

下表にあるよろけ誘発技を地上の相手にヒットさせると、相手を「よろけ」状態にすることが可能。「よろけ」の特徴は主に以下の三つだ。

①無防備になっている時間が非常に長い
②打撃技だけでなく、投げ技も決められる
③よろけた側はレバガチャで復帰を早められる

①の時間は技によって異なるが、総じて非常に長いため、攻撃側は追撃のチャンス。よろけ誘発技を使うときは、追撃まで頭に入れておこう。②のおかげで、各種投げ技も連続技に組み込めるぞ。なお、通常ののけぞりと違って復帰した直後の投げ無効時間（投げが入らない時間）は存在しない。

③の回復操作は⬆と⬇以外のレバー入力のみ有効で、よろけ誘発技がヒットした瞬間から受け付けている。とっさの状況で素早く回復を始めるのは難しいが、よろけを想定できる状況、例えばよろけ誘発技につなぐ連続技をくらったときなどは、あらかじめ回復操作を行なっておくといい。


よろけ誘発技をくらった側は、体力ゲージの下にレバーをかたどった回復可能マークが表示され、長時間無防備な状態に。


回復が早ければガードが間に合う技も。復帰後にダッシュしてしまいやすいので、最後にフォルトレスを入力しておこう。


カウンターヒット時のみ、よろけを誘発する技もある。戦術に組み込んでダメージ効率を上げよう。

よろけ誘発技

キャラ名	技名	条件
スレイヤー	立ちHS	—
	➡+HS	CH
	通常投げ	—
	アンダープレッシャー	CH
	血を吸う宇宙	—
	直下型ダンディー	通常
イノ	➡+HS	CH
	大木をさする手	—
ザッパ	しゃがみS	CH
	しゃがみHS	—
ザッパ	幽霊／遠距離立ちS	CH
	剣／痛そう、っていうか痛い	CH
	剣／近づくと逝きます	通常
ブリジット	⬈+P	CH
	ジャンプ⬇+S	CH
	ロジャーラッシュ	—
	ループ ザ ループ（7段目）	—
ソル	➡+HS	—
カイ	立ちHS	CH
メイ	立ちHS	CH
ミリア	➡+P	CH
	サイレントフォース	CH
エディ	➡+K	—
ポチョムキン	➡+K	—
	メガフィスト（後方）	CH
	F.D.B.	通常
	ガイガンター	—
チップ	➡+HS	—
	鬣砕	CH
ファウスト	しゃがみS	CH
梅喧	➡+K	CH
	蚊鉤	—
紗夢	➡+P	CH
	しゃがみS	CH
紗夢	爆蹴〜足払い	—
	激・砕神掌	—
ジョニー	しゃがみHS	CH
	ジャンプHS	CH
アクセル	遠距離立ちS	CH
	しゃがみHS	—
闇慈	➡+P	CH
	花鳥風月（1〜3段目）	—
ヴェノム	立ちHS	CH
テスタメント	立ちHS	CH
ディズィー	遠距離立ちS（4段目）	—

※—：無条件　通常：通常ヒット限定　CH：カウンターヒット限定

Dr.ファチスト Presents

初心者救済の特効薬!!

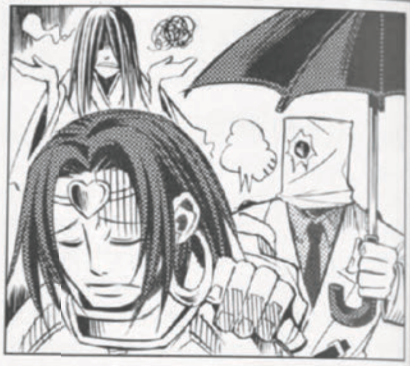
無苦出張版（むっくしゅっちょうばん）

愛のGGXX処方箋

Text：Dr.ファチスト　イラスト：今井 神

愛の伝道師こと私、Dr.ファチストが「覚えておきたい基本行動」をみっちりレクチャーしましょう。今からでも間に合いますよっ!!

悩　何をすればいいのか分からない……



ザッパ（以下Z）　拝啓母上様、先日ゲーセンにて『GUILTYGEAR XX』をプレイしてみたところ、攻め方が全く分からず、CPUにボコボコにされました……ボコボコにされました（困）!!

S子　……アンタ……タダボタンヲ連打シテイルダケ……ソレデ勝テルハズガナイワ……。

Z　ん？　ど、どこからか俺をさげすむ声が……!?

ファチスト（以下P）　*おやおや、そこの不幸顔のアナタ。何かお困りのようですね？　この私でよろしければ、悩みをおうかがいできますが？*

Z　あ、アナタはファチスト先生!!　聞いてください!!　先日ゲーセンで……。

P　*フム、アナタの悩みを克服するには、「けん制技」を覚える必要があります。けん制技に適しているのはリーチが長くスキの小さい技で、攻撃のきっかけ作りに役立ちます。分かりましたか？*

Z　よし!!　何一つ分からない!!　ってアレ？

S子　……先ガ思イヤラレルワ……ヤレヤレ……。

Step1　けん制技から攻めのきっかけを作りましょう！

『GUILTYGEAR XX（以下GGXX）』の闘いでは、**「遠距離立ちSなどに代表されるリーチの長い技を当てて、キャンセル必殺技を出す」**といった連係を組み立て、相手をけん制してから攻め込むのが基本です。単純にダッシュで接近を図ろうとしても迎撃されてしまうことが多いので、この動きは必須の行動ともいえますね。

例えばソルの場合、遠距離立ちS→キャンセルガンフレイムといった連係が基本です。リーチの長い遠距離立ちSで攻撃しつつ、ガンフレイムでさらに攻めを続けられる、つまり「攻めのきっかけ」となる行動なので、まず最初に覚えましょう。その後は、ダッシュでの接近を狙ったり、ジャンプから跳び込み攻撃を狙うといいですよ。

けん制や接近手段としてオススメな技&連係

スレイヤー	Kマッパハンチ、➡+HS
イノ	抗鬱音階→ダッシュ
ザッパ	遠距離立ちS→立ちHS
ブリジット	遠距離立ちS→YOYO配置
ソル	遠距離立ちS→ガンフレイムorバンディットリヴォルヴァー
カイ	遠距離立ちS→グリードセバー
メイ	遠距離立ちS→HS拍手で迎えてください
ミリア	遠距離立ちS→前転、低空空中ダッシュS
エディ	しゃがみS→SorHSインヴァイトヘル
ポチョムキン	立ちHS→メガフィスト・前方orハンマフォールブレーキ
チップ	遠距離立ちS→冽掌
ファウスト	遠距離立ちS→何が出るかな？orレレレの突き
梅喧	しゃがみS→畳替し、ジャンプHS
紗夢	遠距離立ちS→爆蹴～足払い、ジャンプHS
ジョニー	立ちHS→グリター イズ ゴールド、➡+K
アクセル	立ちP→鎌閃撃、ジャンプS
闇慈	疾→ダッシュ、ハイジャンプ～空中ダッシュS→HS
ヴェノム	Sカーカスライド、ボール生成→立ちP打ち出し
テスタメント	遠距離立ちS→ゼイネスト
ディズィー	木の実をとる時に使ってたんです→ダッシュ



多くのキャラが長いリーチを持つ遠距離立ちS。まずはこの技を相手に当てます。



キャンセルで飛び道具などのスキの小さい技を出します。ソルならガンフレイムです。



ガンフレイムを盾に、ダッシュから接近戦を挑む、これが基本となる行動です。

ガトリングコンビネーション

けん制の次に覚えたいのはガトリングコンビネーション。キャラによって多少の違いはありますが、基本的に**「しゃがみKor➡+P → 近距離立ちSorしゃがみS → 立ちHSorしゃがみHS」**というルートを覚えれば大丈夫です。注意してほしいのは、ルートによっては連続ヒットしない場合もあるということですね。連続ヒットするルートは連続技の始動になるので、必ず覚えましょう。


➡+Pや下段攻撃のしゃがみKは、連続技の始動に適しています。ダッシュから出すのが基本です。


S系統の攻撃につなぎ、さらにHS系統の攻撃へつなぎます。足払いを使った方がいいキャラもいますよ。

「ヒット確認」とは？

ヒット確認とは、文字通り「技がヒットしているかどうかを確認する」という意味で、格闘ゲームでは基本かつ重要なテクニックといえます。

『GGXX』の世界では、ガトリングコンビネーション中にヒット確認しつつ、キャンセル必殺技につなぐパターンが代表例です。連続技の締めに使う必殺技がガードされたときに反撃を受けるものの場合は、確実にヒット確認を行ないたいですね。例えばカイなら、【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】とつなぎ、ヒットしていたときはスタンディッパー、ガードされているようならスタンエッジ、といった使い分けができれば理想です。攻撃を仕掛ける際は、常に意識しましょう。

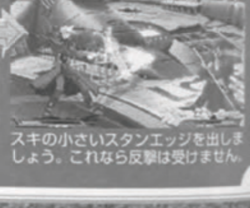
ヒットしていたら……


ガトリングコンビネーション中にヒット確認し、ヒットしていた場合は……、


キャンセルでスタンディッパーを出す。これで連続技の完成です。

ガードされていたら……


逆にガードされていたら、スタンディッパーまで出すと危険なので……、


スキの小さいスタンエッジを出しましょう。これなら反撃は受けません。

悩 相手の体力が全然減らない、ど～して？



ブリジット（以下B）　えーっと……こーやって……それ～……ってあれぇ!?　負けちゃってますよ……。

P　……私でよろしければ力をお貸ししますが？

B　あ、こんにちはファチスト先生。対戦で勝てないんですぅ。「連続技を決められるようになったんですけど、なぜか全然ダメージを与えられない」んですよね～。これじゃあおひねりがもらえないよう……グスン（泣）。

P　どんな連続技を決めているのですか？

B　えーっとですねぇ、しゃがみPをいっぱい入れて、最後に必殺技を決めてますよぉ。ヒット数も多いし、問題があるようには思えないけど……。

P　いえいえ、大問題ですよ。『GGXX』の連続技は攻撃を決めるごとにダメージ補正がかかるのです。そのため、攻撃力の小さい技を連続でつなげても、ダメージは全然上がりません。

B　じゃあ、しゃがみP連打とかダメダメですね。

P　ご名答!!　例えば、【しゃがみP×4→足払い】よりも【しゃがみP→しゃがみS→足払い】と決めたほうが、ダメージは大きいのです。これは、しゃがみPよりも攻撃力の高いしゃがみSを組み込んでいるからなんですよ。つまり連続技のコツとは「攻撃力の高い技を連続して決める」ということ。これを念頭に置いて連続技を作るのですっ!!

B　は～い。ってことはぁ、SやHS系統の攻撃をなるべく多く決めて必殺技につなぐんですよね？

P　理解しましたか。さらにジャンプキャンセルやロマンキャンセルを覚えれば、地上から空中連続技へと移行でき、ダメージアップできますよ。

B　でもぉ……空中連続技ってジャンプするから……その……スカートの下が……恥ずかしいぃ……。

P　確かに興奮しますが、一部の人しか期待していないと思うのでちゃんと練習しましょうね……。

Step2 空中連続技をマスターしましょう!

空中連続技を狙うには、主に二つのパターンがあります。一つは対空技からジャンプキャンセルして追撃するパターン、もう一つはヒット後に相手を空中へ吹っ飛ばす技をロマンキャンセルして追撃するパターンです。空中連続技はダメージが大きく、勝敗を決する要素となるので重要ですよ。



ほとんどの対空技は空中連続技の始動にもなる。この後はジャンプキャンセルして追撃しましょう。



ロマンキャンセルも空中連続技の始動を作るのに活躍します。地上技から空中連続技へ移行できますよ。

ジャンプキャンセル後の追撃

『GGXX』独特のシステムであるジャンプキャンセルは、ほかの格闘ゲームをやっていた人でもつまずきがちなポイントです。ジャンプキャンセル自体は、可能技をヒットさせた後レバーを上に入れればいいだけなので簡単なはず。問題なのはその後の追撃で、慣れないうちは攻撃を出すのが遅れ、ダウン復帰されてしまうことがありがちです。それを防ぐためには、**「ジャンプキャンセル可能技を当てる→レバーを上に入れる→出の早いジャンプ攻撃を連打」**といった入力をオススメします。まずはこれで練習し、ジャンプキャンセル後の攻撃タイミングを覚えていきましょう。



まずは、空中の相手にジャンプキャンセル可能な通常技を当てます。



ヒットを確認したら、レバーを上に入力。ここも早く確認したいですね。



レバーを上に入れた後は攻撃ボタンを連打。追撃のタイミングを覚えましょう。

ダストアタックからの連続技

しゃがみガード不能技のダストアタックは、ガードを崩しつつ大ダメージを与えるのにうってつけです。しかし、ダストアタック後の追撃は少々特殊なので、最初のうちは満足に追撃できないで終わってしまうと思います。そこで、ダストアタックからの追撃のコツを伝授しましょう。

まずは**「ダストアタックを出したら当たる前からレバーを上に入れておく」**こと。ヒット時はすぐにジャンプしますが、ガード、空振り時はジャンプしないので、入力しておいて損はしません。ジャンプを開始したら、**「レバーを上に入れたまま威力の高い技を2～4発」**出しましょう。キャラによって違いますが、S、HS、Dのどれかを連打しておけばOKでしょう。その後は背景が赤くなり、通常状態に戻ります。この状態になったら空中ガトリングコンビネーションとジャンプキャンセルを使った、基本的な空中連続技を決めましょう。ダストアタックの練習は、ジャンプキャンセルを覚えてからの方が効率もいいですよ。



ダストアタックを出したら、当たる前からレバーを上に入れておきます。



ヒット時はジャンプをするので、レバーを上に入れたまま追撃しましょう。



背景が赤くなったら通常の状態に戻るので、空中連続技を決めるのです！

特殊なダメージ補正に注意!!

『GGXX』で要注意なのは、特殊なダメージ補正の存在です。対象となる技（主にしゃがみKなど）を連続技の始動に使うと、連続技のダメージが激減してしまうのです。そのため、しゃがみKなどから連続技を狙う場合は、覚醒必殺技やロマンキャンセルの使用を控えましょう。せっかくたまったテンションゲージをムダにしかねませんよ。



しゃがみKなど、補正の対象になっている技を始動に使うと大きなダメージ補正が掛かり……、



覚醒必殺技を入れても大したダメージを与えられません。気を付けたいですね。

悩 上からの攻めがキツいのよ……

イノ(以下I)　……あっ……んっ……いいわ……ちょっと激し過ぎよ……お願い…優しくして……そんなに攻められると……もう我慢できない……。

P　*あ、あの〜。何の最中なんですか?(汗)*

I　あら、ファチスト先生。何の最中って『GGXX』をプレイしてるだけよ♡　対戦相手を遊んであげようと思ったら、逆に好きにされちゃったわ。

P　*あ、あの、具体的に言いますと???*

I　相手が上から攻めてくるのよね。それがあまりにも激しくて、休まずに突いてくるの。あせらないでって言ってるのに……さすがのアタシでも我慢できなくて、逝っちゃたの♡

P　*つまりは空中からの攻撃を対処できない、と。*

I　ウフフ♡　先生ったらアタシのことよく分かってるじゃないの。今晩一緒にどうかしら?

P　*対戦にお付き合いするのは構いませんが、その前にやるべきことがありませんか?*

I　早く教えて。じらすなんて……イジワルね♡

P　*アナタが覚えることはズバリ『対空技』です。読んで字のごとく、空中の相手を迎撃する技ですね。『GGXX』では多くの場合、対空技から空中連続技を決められるので、一度に大ダメージを与えられるのです。防御的手段でありながらも大ダメージを与えられるので、攻守の要ともいえる存在ですね。対戦においては重要なウェイトを占めており、これができる人とできない人では、天と地ほどの差がある、というわけですよ。*

I　ふ〜ん。ってことは、対空技を覚えれば、上に乗ってくる子たちもオモチャにできるのね。ああ……想像しただけでもゾクゾクしちゃうわ。



P　*え、ええ、まあそういうことになりますね。*

I　じゃあ今から覚えるわよ。終わったらいいコトしてあげるわね♡　せ・ん・せ・い。

Step3 攻守の要、対空技を覚えましょう!

上でも述べた通り、対空技は攻守の要といえる存在でマスター必須といえます。対空迎撃に成功したときのメリットを見てみましょう。

①空中からの相手の接近を阻止できる。

②相手が跳び込みにくくなれば制空権を得られるので、逆にこちらが攻め込みやすくなる。

②対空技から直接、もしくはガトリングでジャンプキャンセル可能技につなぎ、空中連続技を決めることで大ダメージを与えられる。

これらのメリットを見れば、重要性がよく分かりますね。対空を覚えることは、上達への近道なのです。



対空技とそこからの連続技を覚えれば、対戦で一歩リードできますよ。

対空技の基本、➡+P

➡+Pは出した瞬間から上半身が無敵になる性質を持つため(テスタメントは例外)**「相手のジャンプ攻撃を上半身無敵で避けつつ攻撃を当てる」**といった使い方が可能です。基本的に、置いておく感じで出すのではなく、相手のジャンプ攻撃を多少引き付けてから出しましょう。➡+Pヒット後は、ジャンプキャンセルすれば空中連続技を決められます。➡+Pがジャンプキャンセルできないキャラも、ガトリングコンビネーションでジャンプキャンセル可能技につなげばOKです。空中フォルトレスで防がれた場合でもまず反撃は受けないので、失敗を恐れずに出すことが重要ですよ。



相手のジャンプ攻撃に➡+Pを合わせれば、上半身無敵で避けてから……、



こちらの攻撃がヒットします。この後、イノさんの場合でしたら……、



近距離立ちSにつなげて、空中連続技に移行するのがグッドです。

➡+P以外の対空技

➡+P以外にも対空技として使える通常技は多々あります。例えば、ソルの立ちK、エディのしゃがみHSなどに代表されるように、「打点が高い」「上方向に判定が強い」といった特徴を持つ技は対空技に適しています。対空中ダッシュ用の立ちP(K)系や、純粋な対空のしゃがみHS系など、どのキャラも➡+Pを含めて対空技を2〜4個持っているので、用途による使い分けが大切ですよ。



空中ダッシュに対して有効な立ちP系は、空振り時のスキが小さく、連発できるのが利点です。



純粋な対空のしゃがみHS系は、打点が高いので置いておくのが基本です。

重要!!　空中戦

『GGXX』では空中での攻防が超重要です。全キャラ共通でいえるのは、ジャンプP、Kのどちらかが空対空とけん制を兼ねていること。ジャンプPやKは出が早くスキも小さいため使い勝手がよく、ヒット時はガトリングコンビネーションやジャンプキャンセルを使って、空中連続技を決められるというメリットがあります。また、空振りしても2段ジャンプや空中バックステップでフォローできるのです。空中戦ではまずこの動きを覚えましょう。



まず、遠距離からジャンプして上昇中にジャンプKを出してみましょう。



次に状況を確認。空振り時は、硬直が解けた後に……、



空中バックステップや後方2段ジャンプを使って間合いを取りましょう。



ジャンプKを出した後、ガトリングコンビネーションの次の技まで入力……、



もちろん空振り時は技が出ませんが、ヒット時は連続技になってくれます。



後はジャンプキャンセルから連続技を決めていきましょう。

悩 もう一息のところで負けるのだが……

スレイヤー(以下S)　ご機嫌いかがかな？　ブァチストくん。ずいぶんと救済に忙しいようだが？

P　*ええ、救済こそが私の使命ですからねっ。ところでスレイヤーさん、『GGXX』はプレイしてますか？　他のお三方は苦労していましたが……。*

S　もちろんプレイしているよ。つい一週間ほど前から始めたのだがな。安心したまえ、けん制に対空、連続技なんて私はすぐに使いこなせたよ。

P　*そうですか、ではゲーセンの対戦でも連勝しまくりで、まさにビバわたしって感じですか？*

S　いや…まあ……その……そうだ、今の私の気持ちをHAIKUで詠もうではないか。須齢屋の、ぎるてぃぎあ いぐぜくすに会ひて詠める。

目前で 勝利を逃がし 連コイン

P　*つまり勝てそうで勝てないってことですね。*

S　ウム。恥ずかしながら、私ともあろうものがてこずっておる。おっと、シャロンには内密にな。

P　*私もそこまで野暮ではありませんよ。愛する妻のために密かな努力をする夫!!　これぞ至高の愛。アナタのために私が一肌脱ぎましょうっ!!*

S　き、君が脱ぐのは遠慮しておくが……今の私には何が足りないのかね？　ぜひご教授願おうか。

P　*まずお聞きしますが、空中に浮かされたり、画面端でダウン追い打ちを受けた後、ダウン復帰の方向がいつも後ろだったりはしませんか？*

S　言われてみると……確かにその通りだな。

P　*空中フォルトレスで対空技を防いでますか？*

S　いや、相手を落とすことはできるのだが、自分が跳び込んだときもよく迎撃されていたよ。



P　*フムフム。症状が判明しました。スレイヤーさんは細かいポイントでの防御テクニックが不足しています。しかぁ～し、これから教えることを覚えれば、アナタも一人前のギルっ子ですよ!!*

Step4 守勢に回ったときの防御テクニックを覚えましょう！

ダウン復帰後の攻防

『GGXX』ではダウン復帰というシステムが非常に重要で、これを使いこなせないと、対戦ではいいようにやられてしまいます。

悪い例が「常に同じタイミングで同じ方向へダウン復帰をする」こと。ダウン復帰をしたら落下地点で待ち構えられ、対空技から空中連続技を受けて振り出しに……、アナタにもそんな経験はありませんか？

対処法としては**「ダウン復帰の方向を変える」**のがベター。ダウン復帰の方向はレバーによって前、ニュートラル、後ろと3方向に調節することができ、その後はジャンプ攻撃や2段ジャンプ、空中ダッシュなどすべての行動が可能です。毎回取る行動を変えて**「動きが単調ならないないよう意識」**しましょう。また、対空技で迎撃されないよう、着地際には空中フォルトレスディフェンスを使うクセをつけましょう。

画面端でダウン追い打ちをされたら**「ダウン復帰をしない」**という選択肢もアリです。多くの場合、相手はダウン復帰を狙って攻撃を仕掛けてくるので、まずは様子を見て、相手が起き上がりを攻めてくるようなら前方にダウン復帰をし、空中ダッシュで画面端から脱出しましょう。

タイミングとその後の行動が重要!!



ダウン復帰は毎回方向やタイミングを変えて行なうこと。

その後はダッシュなどで落下地点を予測させにくくして……、

最後に空中フォルトレスディフェンス。この動きが基本です。

画面端でダウン追い打ちをくらったら……



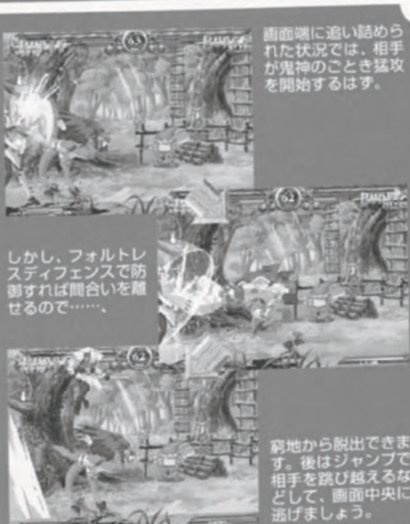
画面端では、まずダウン復帰をしないで様子見します。

大抵相手はダウン復帰を想定して攻めるので、意外に安全。

その後は、画面端から脱出することを優先しましょう。

フォルトレス

画面端に追い込まれた状況では、相手の攻めが厳しく、いつの間にかガードバランスが点滅状態になりがち。この状態で連続技をくらうと大ダメージを受けるので、できるだけ避けたい状況です。ここでオススメなのがフォルトレスディフェンス。テンションゲージを消費しますが、ガード時のノックバックが大きくなるので、単純に間合いを離すことができ、相手の猛攻を難なく退けられますよ。



画面端に追い詰められた状況では、相手が鬼神のごとき猛攻を開始するはず。

しかし、フォルトレスディフェンスで防御すれば間合いを離せるので……、

窮地から脱出できます。後はジャンプで相手を跳び越えるなどして、画面中央に逃げましょう。

ロマンキャンセル

連続技のお供といえるロマキャンですが、防御的な使い方も覚えたいですね。例えば相手の連係に対してソルのヴォルカニックヴァイパーなどスキの大きい無敵技での割り込みを狙うとき。ガードされると反撃を受けるというリスクを考えると、これらの技を割り込みに使うのはバクチといえますが、ロマンキャンセルとセットで使えば硬直が無くなるので、ガードされてもリスクは無いですよ。



無敵時間がある割り込み用の技は、大抵ガードされると目も当てられません。

しかし、ここでロマンキャンセルを使えば技後の硬直が無くなるので……、

逆にこちらが攻めることができます。守勢から一気に攻勢へ転じられる、重要な行動ですよ。



渾身の一撃のみで闘いを制す

SLAYER
スレイヤー 対戦攻略

どの攻撃も威力満点。いったん相手に触れたら一気に勝負を決められる潜在能力を持つスレイヤーは、ダッシュキャンセルテクニックを使うことで飛躍的に強くなるぞ。

対戦ワンポイント攻略　きっかけ作りは無敵マッパハンチにすべて託す

スレイヤーを扱う上で重要になるのは、ダッシュの無敵時間を利用したあるテクニック。それは、地上必殺技はジャンプし始めでも出せることと、バックステップをジャンプでキャンセルすると無敵時間の残りがその後の行動にも継続されることの二つの現象を組み合わせたもので、何と無敵時間付きの必殺技を出せるのである。具体的には←←→↓↘→↗やや遅らせてPorKで無敵時間のあるマッパハンチ、→↘↓↙→←←→↖やや遅らせてHSで無敵時間のある血を吸う宇宙を出せる。もちろんすべての必殺技に無敵時間を付随させられるが、まずはこの二つをマスターしておきたい。

では対戦攻略に入ろう。スレイヤーは前述の無敵時間のあるマッパハンチを使って横から押さえ込み、相手の反撃をDステップでかわしながら追加攻撃で選択を仕掛けるのが基本。下のカコミの**連係Ⅲ**でアンダープレッシャーから三択を仕掛けよう。立ち回りで相手が跳んだ場合はクロスワイズヒール、空中ダッシュには立ちP、Dステップ中でなければしゃがみSを対空に使うといい。←←↑→Pで無敵時間のある昇りジャンプPを対空けん制に使うのも手だ。ジャンプ攻撃を仕掛ける際はDを早めに出すか、HSがオススメだ。

跳び込みが成功した場合や起き攻めなどの密着戦では、下のカコミの**連係Ⅰ**orⅡでガードを崩していく。**連係Ⅰ**の連続技を軸に、投げをかわす→+KやDステップ、ダストなどを交ぜていけばすぐにダメージを与えられるだろう。



無敵時間の長いバックステップをキャンセルして、素早くマッパハンチを出す。レバーを斜め上まで入れ、やや遅らせてボタンを押そう。



すると無敵時間付きのマッパハンチが出せる。攻撃をかわしつつ渾身のストレートで攻撃だ。うまく使って相手を押さえ込もう。



近距離立ちSから始まる密着戦。下記の基本連続技の威力を軸に、下段の血を吸う宇宙やしゃがみK、中段のダストで攻めよう。



→+Kも近距離で活躍。相手の投げ失敗を誘いつつカウンターヒットを取れば、着地後に近距離立ちSが連続ヒットするからだ。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	[近距離立ちS→遠距離立ちS]×2→しゃがみK Ⓒ▶ Pマッパハンチ
連係Ⅱ	近距離立ちS or しゃがみP→血を吸う宇宙
連係Ⅲ	アンダープレッシャー→イッツ レイト or しゃがみK or 血を吸う宇宙

連続技解説　これぞ怪力吸血鬼。1発当たれば半分いただき！

①は基本連続技。しゃがみKを省き、立ちHSを→+HSにすれば威力が上がる。②は、ダスト後に素早くフットルース ジャーニーを出すのがポイント。ファウスト、紗夢以外に決めることができ、この後起き攻めへ。③はガード不能からのもの。スレイヤー、ソル、メイ、ファウスト、ヴェノムには遠距離立ちSを省こう。また、ブリジット、紗夢にはジャンプSの代わりにPを使うこと。④は直下型ダンディーを使ったオシャレな連続技。スレイヤー、カイ、エディ、ポチョムキンにはクロスワイズヒール後にしゃがみSで拾ってからジャンプしよう。ブリジット、メイ、梅喧、紗夢には最初のジャンプ後を[P→K→D]とするように。⑤は空中の相手に→+HSがカウンターヒットした場合の連続技。⑥は血を吸う宇宙からの追撃。血を吸う宇宙はダッシュキャンセルを使えば9回まで入るが、間合いが離れてダストが入らなくなる。ダスト後の連続技は起き攻め重視のものだ。⑦はフットルース ジャーニーをロマキャンしなくてもまれに拾えるが、タイミングはシビア。⑧はテンションゲージをすべて使う連続技。単純で高威力がウリだ。

COMBO ①	[近距離立ちS→遠距離立ちS]×2→しゃがみK Ⓒ▶ Kマッパハンチ Ⓡ▶ 立ちHS Ⓒ▶ Dステップ～Pパイルバンカー	DAMAGE 206
COMBO ②	ダスト～ホーミングジャンプ→フットルース ジャーニー→しゃがみS Ⓙ▶ [K→S→K] Ⓙ▶ [K→D]	DAMAGE 156
COMBO ③	アンダートウ Ⓡ▶ [近距離立ちS→遠距離立ちS] Ⓙ▶ [K→S→K] Ⓙ▶ [K→D]	DAMAGE 172
COMBO ④	クロスワイズヒール→ジャンプ[K→P→K→D] Ⓒ▶ 直下型ダンディー→[近距離立ちS→遠距離立ちS] Ⓙ▶ [K→P→K] Ⓙ▶ [K→D]	DAMAGE 234
COMBO ⑤	→+HS(空中カウンターヒット)→→+HS Ⓒ▶ 永遠の翼→Kマッパハンチ	DAMAGE 230
COMBO ⑥	血を吸う宇宙→(ダッシュキャンセル)血を吸う宇宙×5→ダスト～ホーミングジャンプ→D×2(→2段ジャンプ)[HS→D]	DAMAGE 139
COMBO ⑦	空中ダッシュ[HS→D] Ⓒ▶ フットルース ジャーニー Ⓡ▶ 近距離立ちS Ⓙ▶ [K→P→K] Ⓙ▶ [K→D]	DAMAGE 227
COMBO ⑧	→+P(カウンターヒット)→デッド オン タイム Ⓡ▶ フットルース ジャーニー	DAMAGE 235



ダッシュを使いこなせ！

Text：ケンちゃん

I-NO
イノ 対戦攻略

特殊なダッシュは相手のガードを崩しやすいが、接近手段としては性能が低い。各種飛び道具、突進必殺技を利用して無理矢理近付いてしまおう。接近できればこっちのものだ。

対戦ワンポイント攻略 接近手段を見出そう

イノのダッシュは斜め上に上昇していく特異なタイプ。ダッシュしてすぐにジャンプKを出せば、かなり発生の早い中段攻撃として使えるため、ガードを崩す手段には事欠かない。しかし、その半面通常のダッシュとは違って移動速度が遅いので、接近する能力が低い。相手に接近さえしてしまえば優位に闘えることは間違い無いので、そこまでのプロセスが問題になってくる。ここでは、具体的な接近方法をいくつか挙げてみよう。

●抗鬱音階を盾に

抗鬱音階はスキが小さく、遠距離から出せば多段ヒットするので、ガードさせればかなりの時間相手を拘束できる。フォースロマキャンを利用すれば、撃った後すぐに追い掛けられるので、接近手段としてはかなり有効といえる。

●低空空中ダッシュ

イノのジャンプSはリーチが長く、とっさに低空空中ダッシュから出せば反応されにくい。ガードさえさせてしまえばOKなので、まれに狙っていこう。ジャンプSからは常にジャンプHS Ⓒ▶ K狂言実行まで入力しておき、ヒットしていたら連続技に移行するようにしたい。

●狂言実行

狂言実行は空中からの奇襲に利用できる。だが、硬直が若干大きく、相手の上半身に当てるとガードされた場合に反撃される恐れがある。ボタンで突進の角度を変えられるが、実戦で打点を調整するのは難しいのでロマキャンとセットで使おう。



抗鬱音階をフォースロマキャンして追い掛けていけば、相手にとってかなりのプレッシャーになる。



大木をさする手も接近手段として優秀な技。姿勢が低いので、相手の技をかわしやすいのだ。



ケミカル愛情などでダウンを奪った後は、起き上がりに抗鬱音階を重ねて……、



ダッシュKとしゃがみKで中・下段の選択を迫る。かなり強力だぞ。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	しゃがみHS Ⓒ▶ HS大木をさする手 （しゃがみHSがカウンターヒットしたときのみ、大木をさする手が連続ヒットする）
連係Ⅱ	抗鬱音階（地面すれすれを移動させる）→ケミカル愛情 （ダッシュに弱いケミカル愛情の弱点を補ったけん制）
連係Ⅲ	相手の起き上がりに抗鬱音階を重ねる→ダッシュK or しゃがみK （ダウンを奪ったときの基本的な起き攻め）

連続技解説 ケミカル愛情でダウンを奪え！

①は下段始動、②は中段始動の基本連続技。どちらもダウンを奪えるので、すかさず抗鬱音階を撃って接近し、中・下段の二択を仕掛けよう。

③は➡+Pで相手の跳び込みを撃墜したときの連続技。最初のジャンプSからケミカル愛情につなげれば、必ずダウンを奪うことが可能だ。

④は低空空中ダッシュSによる奇襲がヒットしたときの連続技。③の連続技と同じく、立ちK後のジャンプSからケミカル愛情につなげば、相手はダウン復帰することができない。

⑤は中段始動の連続技その2。ダッシュ開始後、すぐにレバーをニュートラルへ戻してジャンプKを出すと地上技につなげられる。ケミカル愛情のフォースロマキャンのタイミングが難しい。

⑥は中段始動の連続技その3。限界フォルテッシモをガードされても大幅に有利な状況となるので、再び中・下段の二択攻撃を仕掛けられる。

⑦は背の高めなキャラへの立ちヒット限定。背の低いキャラには低空空中ダッシュKが空振りする。

⑧は画面端を絡めた高威力連続技。二度目の窓際desperateの後は、最速でダッシュしよう。

COMBO		DAMAGE
COMBO ①	［しゃがみK→➡+P→遠距離立ちS］Ⓒ▶ケミカル愛情	DAMAGE 81
COMBO ②	ダッシュKⒸ▶S狂言実行→➡+HS（1段目）Ⓒ▶ケミカル愛情	DAMAGE 113
COMBO ③	［➡+P→立ちHS］Ⓙ▶SⒿ▶［S→HS］Ⓒ▶限界フォルテッシモ	DAMAGE 208
COMBO ④	空中ダッシュ［S→HS］Ⓒ▶K狂言実行→［立ちP→立ちK］Ⓙ▶SⒿ▶SⒸ▶ケミカル愛情	DAMAGE 181
COMBO ⑤	ダッシュK→［近距離立ちS→➡+P→立ちHS］Ⓙ▶SⒸ▶ケミカル愛情Ⓕ▶空中ダッシュS→ケミカル愛情	DAMAGE 202
COMBO ⑥	ダッシュKⒸ▶限界フォルテッシモ→立ちHSⒿ▶ジャンプS→ケミカル愛情	DAMAGE 221
COMBO ⑦	［近距離立ちS→立ちHS］Ⓙ▶空中ダッシュ［K→S→HS］→［近距離立ちS→➡+P→立ちHS］Ⓒ▶ケミカル愛情	DAMAGE 235
COMBO ⑧	（画面端）［➡+P→立ちHS］Ⓒ▶窓際desperate→立ちHSⒸ▶窓際desperate→ダッシュSⒸ▶ケミカル愛情	DAMAGE 294

イノ



ラオウ憑依が勝敗を決する!!

Text：バチ

ZAPPA ザッパ 対戦攻略

各種悪霊を使いこなして霊魂を8個集め、ラオウを憑依させるのが目標。扱いが難しく、それまでの道は険しいが、ラオウを憑依させれば勝利は約束されたようなものだ。

対戦ワンポイント攻略① 無憑依時 こんにちは三匹のムカデが当たるポイントを見逃すな!!

無憑依時での闘いは、いかにこんにちは三匹のムカデ(以下ムカデ)を当てるかがポイント。ヒット時は霊魂を3個稼げる上に、安全に悪霊を憑依できるといったメリットは大きい。ここでは、連続技を狙う際に役立つポイントを紹介していこう。

連続技を狙う際、ガトリングから決めるのは当然として、注目してほしいのはダウン追い打ちで決まる状況。通常投げや空中投げ(相手キャラや高度にもよる)から決められるので、これを必ず覚えよう。また、ムカデ相打ち時は、悪霊が憑依せず、無憑依状態のままのときがある。この場合は、ムカデ(相打ち)→ダウン追い打ちダッシュムカデと出せば、計6個の霊魂を稼げるぞ。



立ち回りでは、ダッシュ【しゃがみK→➡+P】のガトリングで接近し、ヒット時は連続技、ガード時は立ちHSにつなぐのが王道。



その後の状況は、反撃を受けないものの、若干不利といったところ。ここでムカデを出せば、動いた相手にヒットするぞ。

悩みの種はリバーサル。起き上がる際にランダムで悪霊が取り憑くため、ムカデを出そうとしたつもりが、悪霊が憑依していたせいで➡+Pが暴発し、そのまま連続技を受けてしまうなんてことがありがちだ。これを防ぐには➡⬇↘➡+P+HS→↘+Dの複合入力をしよう。無憑依ならムカデ、剣憑依は落ちといて下さい、犬は対空の⬆+Dが出る。幽霊憑依時はHSそのまま帰ってこないで下さいが出てしまうが、使えない技が暴発する確率は減るぞ。テンションゲージがあるなら、共通で出せる産まれる!!や、デッドアングルでもいい。

連続技解説 無・剣・犬・幽霊は霊魂を稼ぐのが基本。ラオウは一撃必殺だ!

①は無憑依状態での基本連続技。テンションゲージが100%あれば、ラオウを即憑依できる。

②はダウン復帰不能ダストからムカデを決める連続技。ムカデ後はアドリブが必要だが追撃可能。

③は起き攻めや跳び込みからの連続技。フォースロマキャンを失敗しても、リスクは無い。

④は③の連続技の地上版。

⑤は画面端付近での大ダメージ連続技。遠距離立ちSカウンターヒット後は、できる限り最速で低空空中ダッシュ【S→HS】を出さないとヒットしないので注意しよう。その後のしゃがみHSは目押しでつなぐのだが、タイミングはややシビアだ。なお、ポチョムキンは重いので回数を減らすこと(最高で5回)。女性キャラとブリジットは、しゃがみHS×6後の近距離立ちSを省こう。

⑥はしゃがみやられ限定の霊魂を4個稼ぐ連続技。ロマキャン後は密着してから立ちHSを出そう。

⑦は相手の近くに犬が配置されていないと決まらない。下りジャンプSは、できる限り引き付けて出し、近距離立ちSで拾いやすくしよう。

⑧は画面端付近での連続技。画面端の相手に➡+Dを決めれば、後のニュートラル+Dが決まりやすい。また、遠距離立ちS後は若干ディレイをかけてニュートラル+Dをヒットさせよう。

⑨はガード不能攻撃から霊魂を4個稼ぐ連続技。ジャンプキャンセルの入力と、犬攻撃の入力を兼ねるのがポイントだ。

⑩はダウン復帰不能ダストを利用した中段始動の連続技。➡+HSでタイミングよく拾おう。

⑪は下段始動の連続技で、⑩と対になっている。ダークネスアンセムは画面中央なら追加攻撃まで出し、画面端では追加攻撃を省こう。

COMBO ①	(無憑依)【しゃがみK→➡+P→足払い】Ⓒ▶こんにちは三匹のムカデⓇ▶ダッシュ立ちPⒸ▶こんにちは三匹のムカデⓇ▶ダッシュ立ちPⒸ▶こんにちは三匹のムカデ	DAMAGE 88
COMBO ②	(無憑依)ダスト〜ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプD(→着地)→立ちPⒸ▶こんにちは三匹のムカデ	DAMAGE 90
COMBO ③	(幽霊)ジャンプHS(→着地)→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【K→P】Ⓒ▶HSそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶2段ジャンプSⒸ▶HSそのまま帰ってこないで下さい	DAMAGE 193
COMBO ④	(幽霊)ダッシュ【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶Sそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶ダッシュ【しゃがみK→遠距離立ちS】Ⓒ▶Sそのまま帰ってこないで下さい	DAMAGE 152
COMBO ⑤	(幽霊)(画面端付近)遠距離立ちS(カウンターヒット)Ⓙ▶低空空中ダッシュ【S→HS】(→着地)→しゃがみHS×6→近距離立ちSⓙ▶【P→D】Ⓒ▶HSそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶2段ジャンプ【P→D】Ⓒ▶HSそのまま帰ってこないで下さい	DAMAGE 273
COMBO ⑥	(剣)➡+HSⒸ▶近づくと逝きますⓇ▶ダッシュ立ちHSⒸ▶近づくと逝きます	DAMAGE 148
COMBO ⑦	ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓙ▶↙+D→下りジャンプS(→着地)→近距離立ちSⒿ▶↙+D→SⒿ▶S	DAMAGE 126
COMBO ⑧	(犬)(画面端)ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→➡+D→{ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→ニュートラル+D}×2	DAMAGE 130
COMBO ⑨	(犬)⬇+D→しゃがみHSⒿ▶【P→S】Ⓙ▶↙+D→S	DAMAGE 163
COMBO ⑩	(ラオウ)(画面端付近)ダスト→2段ジャンプHS(→着地)→{ダッシュ➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム}×n	DAMAGE 350
COMBO ⑪	(ラオウ)しゃがみSⒸ▶ラストエドガイⓇ▶{ダッシュ➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム→追加攻撃}×n	DAMAGE 386

対戦ワンポイント攻略② 各悪霊ごとの長所を理解し、四つの戦闘スタイルを使い分けよう

剣憑依時　中段でガードを崩せ

剣憑依時の立ち回りは、リーチを活かしたけん制を駆使し、スキあらば中段の➡+HSでガードを崩していくのが基本。ジャンプSや、近づくと逝きますでけん制し、ジャンプHSでの跳び込みや、ダッシュからのしゃがみK、➡+Pで接近する。接近戦では、➡+Pや遠距離立ちSからガトリングで➡+HSにつなぎ、キャンセルで近づくと逝きますを出していこう。しゃがんだ相手に対しては、➡+HSから近づくと逝きますが連続ヒットする上に、ガードされても反撃を受けないので、有効な連係となる。➡+HSは発生が早く見切られにくいので、しつこく狙っていこう。

相手の跳び込みに対しては、無憑依状態同様、ジャンプPでの空対空が基本。落ちといてくださいは、ガード時のスキが大きいので、ロマキャンと併用しよう。



下段の➡+Pやしゃがみ Kを意識させ、中段の➡+HSでガードを崩していこう。



その後は、キャンセルで近づくと逝きますを出す。ガードされてもリスクは無い。

剣憑依時のポイント

相手のガードバランスが点滅状態のときやテンションゲージが50%以上あるときは、痛そう、っていうか痛いを出すのも有効。カウンターヒット時はよろけを誘発するので、追加攻撃が連続ヒットし、霊魂を4個稼ぐことができるぞ。また、足払いヒット後に出せば、ダウン復帰した相手に追加攻撃を当てやすく、反撃も受けにくいので狙ってみよう。

幽霊憑依時　遠距離立ちSが生命線

幽霊憑依時は、遠距離立ちSをメインにして連係を組み立てよう。まずは、遠距離立ちSの先端を当てるようにけん制する。ここで、ヒット確認を行なうのが理想。遠距離立ちSカウンターヒット時はよろけを誘発し、左ページのCOMBO⑤が入るので、必ずマスターしておきたい。カウンターヒットしていなかったら、ジャンプキャンセルで距離を離す、再度遠距離立ちSを出す、遅めのキャンセルでそのまま帰ってこないで下さいを出すといった選択を取っていくこと。そのまま帰ってこないで下さいは、けん制のSとジャンプ防止のHSを交ぜていくとより効果的だ。

また、ダッシュからガトリングがヒットしたら【遠距離立ちS→しゃがみHS】につなげてダウンを奪おう。その後は、めくりジャンプHSを重ねていくといい。



中間距離から遠距離立ちSでけん制していく。カウンターヒットしたら……、



ジャンプキャンセル低空空中ダッシュで連続技を狙う。単純だが強力な戦法だ。

幽霊憑依時のポイント

相手を画面端に追い詰めたら、怒涛の攻めを仕掛けるチャンス。ガトリングから遠距離立ちS or 立ちHSを出し、ジャンプキャンセルで昇り前ジャンプHSを出していこう。その後の状況は有利で、画面端なら離れた幽霊をすぐに回収できるため、半永久的に攻められるのだ。ガードバランスの上昇も早く、すぐに点滅させられるので連続技も狙いやすくなるぞ。

犬憑依時　犬での反撃をメインに

犬憑依時はガードを固め、犬攻撃で反撃するのが基本戦法になる。まず、相手よりも体力がリードしている状況なら、犬との距離が離れないように心掛け、素直に守りを固めておくこと。そして、ザッパがガード硬直中でも犬攻撃を出せるという特性を活かし、相手の攻撃をガードしたら⬆+Dで反撃していこう。発生が早く、ヒット時は霊魂が1個追加されるので、この技を主力にするのがオススメだ。

攻めに転じるなら、ザッパと犬で2体同時攻撃が行なえるというメリットを活かしたい。➡+Dや、⬅+D→Dなどの突進攻撃を主軸とし、ガトリング→犬攻撃→ガトリングといった連係を組み立てよう。また、立ちHSや➡+HSなどの中段攻撃を積極的に出し、犬攻撃で硬直中に反撃を受けないようカバーするのも効果的だ。



基本的にザッパで相手の攻撃をガードし、硬直中に⬆+Dで反撃をたたき込もう。



地上の相手に⬆+Dがヒットしたら、ガード不能の⬇+Dを仕掛けていくといい。

犬憑依時のポイント

⬆+Dがヒットしたら、起き攻めを仕掛けるチャンス。相手の起き上がりに合わせて、⬇+Dを重ねていこう。霊魂を3個稼げる上に、タイミングが合えば、相手は起き上がることができないので、非常に有効な手段となる。なお、ザッパ本体はリバーサルを封じるために相手の上へジャンプし、コマンド方向を混乱させよう。打撃を重ねておくのも有効だぞ。

ラオウ憑依時　リスクは無視して1発を狙え

ラオウ憑依時は16カウントという時間制限があるため、守りを固める必要は無いといっていい。相手を倒すまで、攻め続けることが重要だ。ジャンプで逃げ回る相手にはラストエドガイを振り回し、ヒット後はロマキャンからの連続技をたたき込もう。ラストエドガイは何も考えずに出すだけでも強力なので、連発するぐらいで十分だ。また、守りを固めている相手には➡+HS Ⓒ▶ダークネスアンセム→追加攻撃を盾に、ダッシュで接近しよう。

相手に接近した後は、直接ダストと下段のしゃがみS or しゃがみHSでの二択を狙うか、ガトリングから近距離立ちSにつなぎ、前述の選択を迫っていこう。また、画面端近くなら、上記の二択に加えて投げも有効。画面端に向かって投げ、ラストエドガイロマキャンの連続技を決めよう。



ラストエドガイはとりあえず出しておく。それでもヒット率は高いので問題無い。



ヒットしたらロマキャンからの連続技へ移行。これだけ8割の体力を奪えるのだ。

ラオウ憑依時のポイント

相手の体力が少ないときは、ケズりを狙った方が効果的。相手を画面端へ追い詰めて、近距離立ちS Ⓒ▶ダークネスアンセム→ダッシュ近距離立ちSといった連係で固めていこう。ダークネスアンセムのケズり能力が高いので、十分にダメージを与えることができるぞ。また、テンションゲージに余裕があるのなら、ベロウズマリスでケズるのも効果的といえる。



めざせ！ ヨーヨーの達人!!

BRIDGET ブリジット 対戦攻略

Text：OYZ

YOYO配置&引き戻しとローリング移動を絡めた連係で、相手の予測できない動きが可能。そこから狙える連続技も高威力。ぬいぐるみクマのロジャーも応援してくれるぞ！

対戦ワンポイント攻略 YOYO配置は相手の後ろに

HSで操るヨーヨーは引き戻しにしか攻撃判定が無いので、「自分→相手→ヨーヨー」の状態が一番攻めやすい（以下基本配置と表記）。ガトリングから前に配置するのが、この状態を作るための最もオーソドックスなパターンだ。間合いを離してから配置すれば、YOYO配置時の硬直も気にならない。中間距離からのけん制で多用する遠距離立ちSやしゃがみSからヨーヨーを前方に配置する方法も有効だ。**連係Ⅰ**、**Ⅱ**はいずれもこの形から相手の反撃を誘ってつぶしやすいパターン。

対空について。地対空では➡+Pとスターシップを使う。前者に関しては**COMBO⑦**、**⑧**を参照。後者は➡+Pでは落としにくい斜め下方向に強い技に対して使おう。空対空ではジャンプPから連続技（**COMBO④**の後半部分）を狙っていこう。

自分から跳び込む際は下方向に強いジャンプKや、カウンターでよろけを誘発する⬇+Sが有効。ローリング移動やジャッグドロジャーも交ぜて、相手に対空の的を絞らせないようにしよう。

最後に、ガードを崩すための有効な方法を二つ紹介。まず、基本配置から相手に立ちKをガードさせたら、ガトリングで近距離立ちSにつないでキャンセルローリングへ。ここからの⬇+Sは中段となり、見切られにくい。すぐに引き戻して地上連続技を入れよう。二つ目はテンションゲージを活用。基本配置からしゃがみSキャンセルで俺とキルマシーンを出す。うまくこの技をガードさせたら**連係Ⅲ**を使ってガードの上下を揺さぶろう。



このヨーヨーの配置が、攻めのバリエーションが一番豊富な形。この基本配置をいかに作り出せるかが勝敗のカギを握る!!



ジャッグドロジャーは、引き戻しと同じくらい重要な技。空中でも発動でき、無敵時間があるので決してつぶされることは無いのだ。



これは**連係Ⅱ**の場面。距離をガトリングで調整してジャンプキャンセル。跳び込みを➡+Pで迎撃しようとすると……、



YOYO引き戻しがカウンターヒット。テンションゲージが半分あれば、足払い後を**COMBO③**の後半のようにつなげて大ダメージ！

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	【立ちK→近距離立ちS→YOYO配置（前方）】→【⬆+P→YOYO引き戻し】→ダッシュ→立ちK
連係Ⅱ	【立ちK→近距離立ちS（1段目）→しゃがみS】Ⓙ▶YOYO配置（斜め下）→YOYO引き戻し→⬇+S→【立ちK→足払い】
連係Ⅲ	俺とキルマシーン（ガードさせて）→➡+K or しゃがみK

連続技解説 大ダメージ連続技の宝庫。その中でもCOMBO③は最重要だ！

①は基本連続技。②は少々コツが必要。ホーミングジャンプ中の⬇+S→⬇+S部分は、レバーを⬇に入れて技を出したらすぐに⬆に入れ直す。

③は①の発展形となるロマキャンを使用した連続技で、超絶ダメージが魅力。

④はテンションゲージが25%でも可能な連続技。安定度にやや難があるので、テンションゲージがある場合は、③を優先してほしい。ちなみに、スレイヤー、ザッパ、カイ、紗夢、闇慈、ヴェノムにはスターシップが当たらない。

⑤は俺とキルマシーンヒット後の追撃。ヒット数が多い状態だと、相手の落下が早いので注意。

⑥はスターシップの無敵時間を利用するときの連続技。割り込みには、初段のリーチが短いがダメージの大きいこの連続技と、リーチは長い覚醒必殺技のループ ザ ループを使い分けよう。

⑦と⑧は対空用。⑦はダメージが大きいが、相手が斜め上に居ないと➡+Sが当たらない場合がある。一方の⑧は真上で相手をたたき落としたときのカウンターヒット時限定連続技だ。自分と相手の位置を見極めて、⑦と⑧を使い分けよう。

COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS（1段目）→足払い】Ⓡ▶ループ ザ ループ	DAMAGE 139
COMBO ②	ダスト～ホーミングジャンプ→⬇+S→⬇+S→【S→K→S→K→S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	DAMAGE 172
COMBO ③	【立ちK→近距離立ちS→足払い】→キックスタート マイ ハートⓇ▶➡+SⒿ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	DAMAGE 206
COMBO ④	【立ちK→近距離立ちS（1段目）】→スターシップ（3段目）Ⓕ▶ジャンプ【P→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	DAMAGE 155
COMBO ⑤	俺とキルマシーン→近距離立ちKⒿ▶【K→S→⬇+S】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶スターシップ	DAMAGE 204（※）
COMBO ⑥	スターシップ（1段目）Ⓡ▶【しゃがみS→➡+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	DAMAGE 187
COMBO ⑦	【➡+P→➡+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	DAMAGE 187
COMBO ⑧	➡+P（カウンターヒット）→ジャンプ【P→⬇+S】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶スターシップ	DAMAGE 140

※……俺とキルマシーン最大の12ヒット後



豪快に立ち回り、己の意志でねじ伏せろ

Text：真壁世

SOL BADGUY
ソル=バッドガイ 対戦攻略

パワーと無敵技がウリのソル。攻撃から防御まで完成されたその技群な性能は、出し惜しみしてはいけない。ヒット時のリターンのみを追求し、強引にでも当てていくべし。

対戦ワンポイント攻略　圧倒的パワーを活かせる密着戦を挑め

ソルは接近戦が得意なパワーファイター。接近のきっかけはジャンプ or ダッシュはもちろん、バンディットブリンガー、ガンフレイム、ファフニールヒット時、グランドヴァイパーヒット時、そして起き攻めなど、実にさまざまである。

まずは中～遠距離での立ち回りを見ていこう。ここでは遠距離立ちS、立ちHS、しゃがみS、ダッシュ足払いの4種の通常技を使っていく。必殺技では先述の四つの必殺技をいきなり出したり、キャンセルしたりして織り交ぜていこう。

必殺技はバンディットブリンガーが対地最強技、ガンフレイムが安定度の高いけん制、ファフニールはゲージため＆リスクの小さいけん制、グランドヴァイパーは下段を奇襲する技と認識しよう。

なお、強力なバンディットブリンガーに対してよく跳ぶ相手には、バンディットリヴォルヴァーを交ぜていくことも忘れずに。もし相手に跳び込まれたら、信頼度の高い立ちKで撃墜しよう。

次は得意の接近戦。ぶっきらぼうに投げると**連係Ⅰ**を軸に起き攻めへ移行するのが基本だ。しゃがみSを起点にダッシュで接近した場合は、打撃の選択肢としてヴォルカニックヴァイパーも有効。

最後は起き攻め。これは空中連続技後なら**連係Ⅱ**、それ以外は**連係Ⅲ**を使っていくと効果的。**連係Ⅱ**の立ちKは、相手の起き上がりにぴったり重なるため、バックステップされにくいのが特徴。また**連係Ⅲ**のダストは、ガンフレイムから連続ガードになるので多用するといいだろう。



立ちHSは先端を当てるような使い方が強力。遠距離立ちSとは違って剣にやられ判定が無いため、つぶされにくいぞ。



そして、しゃがみカウンターヒットなら、相手キャラによってバンディットブリンガーが連続ヒットするのも重要なポイント。



ガンフレイムフォースロマキャンを使えば、あらゆる局面で二択を仕掛けにいける。速攻でダッシュしよう。



そしてダスト。何と連続ガードになるので割り込まれないのだ。ガンフレイムがヒットするともったいないが、使うべし。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	しゃがみK→しゃがみS→足払い or ダッシュ
連係Ⅱ	空中ヴォルガニックヴァイパー～叩き落とし→ジャンプ→空中ダッシュ【S→D】 or 着地足払い or 立ちK
連係Ⅲ	ダッシュガンフレイムⒻ▶ダッシュダスト or 足払い

連続技解説　驚異ののけぞり！ ジャンプDで画面端が熱い

①は端から端へ運べる。②はしゃがみカウンターヒットで成立する。MA・MI・CH・ED・FA・ZAには無理。③は空中ダッシュの着地際でDを出す。ジャンプDはのけぞりが長く、ジャンプDⒿ▶【S→D】（→着地）のループが可能。ジャンプDを昇りで当て、ジャンプキャンセル後はその頂点でかなり遅めにジャンプSを出すのがポイントだ（以下：ループ）。④は画面中央始動で、ダッシュジャンプの後に画面端へ到達、ループを狙う。ロマキャンした後は、**リスト同様**（AX・PO・JO）、**速攻【K→D】で拾う**（SO・KY・MI・TE・JA・IN）、**速攻【S→D】で拾う**（CH・ED・AN）、**遅めのDで拾う**（そのほか）の4パターンがある。ダッシュジャンプ攻撃はほぼ最速で出さないとダウン復帰される。また、その後はループと似た形でジャンプキャンセル後は頂点まで攻撃を待つこと。そのパターンは次の通り。**リスト同様**（AX・MA・PO・FA・BR）、**【K→S→D】Ⓙ▶D**（SO・MI・DI）、**【K→D】Ⓙ▶D**（CH・BA・TE）、**【K→D】Ⓙ▶【S→D】**（そのほか）。MI・JA・AN・IN・BAはここでVヴァイパーにつなごう。着地後はループを狙う。SO・KY・PO・AX・FA・JO・VE・DI・SL・ZAで可能。後は、ジャンプ【K→D】などで拾って終了。⑤のループは、MA・BA・JA・FA・BR以外に狙える。なお、グランドヴァイパーⓇ▶着地際Dの方が簡単だ（③と同様）。

COMBO ①	ぶっきらぼうに投げる→ダッシュ垂直ジャンプ【S→D】Ⓙ▶【S→D】Ⓒ▶Vヴァイパー	DAMAGE 119
COMBO ②	（画面端）立ちHSⒸ▶バンディットブリンガー→｛ファフニールⒻ▶｝×4→ファフニール→しゃがみHSⒿ▶ジャンプ【S→D】Ⓙ▶【S→D】Ⓒ▶Vヴァイパー	DAMAGE 274
COMBO ③	（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→空中ダッシュD（→着地）→｛ジャンプDⒿ▶【S→D】（→着地）｝×2→ジャンプ【K→D】Ⓙ▶DⒸ▶Vヴァイパー	DAMAGE 223
COMBO ④	ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶バンディットリヴォルヴァー（1段目）Ⓡ▶遅めジャンプ【S→D】（→着地）→ダッシュジャンプDⒿ▶【S→D】（→着地）→ジャンプDⒿ▶【S→D】（→着地）→ジャンプDⒿ▶SⒸ▶Vヴァイパー	DAMAGE 233
COMBO ⑤	（画面端）グランドヴァイパー（3段目）Ⓡ▶ジャンプ【S→D】（→着地）→ジャンプDⒿ▶【S→D】（→着地）→ジャンプDⒿ▶【K→D】Ⓒ▶Vヴァイパー	DAMAGE 223
COMBO ⑥	（画面端）【しゃがみK→足払い】Ⓒ▶タイランレイブVer.β→近距離立ちSⒸ▶バンディットリヴォルヴァー→｛立ちKⒸ▶バンディットリヴォルヴァー｝×2	DAMAGE 161

※キャラ名の略号：スレイヤー（SL）、イノ（IN）、ザッパ（ZA）、ブリジット（BR）、ソル（SO）、カイ（KY）、メイ（MA）、ミリア（MI）、エディ（ED）、ポチョムキン（PO）、チップ（CH）、ファウスト（FA）、梅喧（BA）、紗夢（JA）、ジョニー（JO）、アクセル（AX）、闇慈（AN）、ヴェノム（VE）、ディズィー（DI）、テスタメント（TE）　※必殺技の略号：HSヴォルカニックヴァイパー～たたき落とし（Vヴァイパー）

ソル=バッドガイ



"基本に忠実"こそが大事

KY KISKE
カイ=キスク 対戦攻略

Text：パチ

「中間距離からけん制し、相手を飛ばせて落とす」といった、正攻法を信条とするカイ。中間距離で押さえ込みつつ、じわじわと画面端に追い詰め、ラッシュに持ち込んでいこう。

対戦ワンポイント攻略　飛び道具でのけん制を主軸に、中間距離で押さえ込もう

カイは飛び道具やグリードセバーでのけん制を中心とした、中間距離で押さえ込む闘いがメイン。まずは、遠距離からスタンエッジなど各種飛び道具を撒きつつ、それを盾にして接近しよう。ジャンプで避ける相手には対空の➡+PやジャンプKで落としていくのが有効だ。また、**連係Ⅰ**のように、「ヒットしたか、空振りしたか」といった状況を確認し、動きを変化させられるようにしたい。

次は中間距離でのけん制。跳び込みのジャンプHSや遠距離立ちS、グリードセバー、足払い、立ちHSなどが有効。どの技も先端を当てるように出すのがポイントだ。また、足払いを出したときは状況によって動きを変えたい。ヒット後は**連係Ⅱ**のようにスタンエッジ・チャージアタックを重ねた起き攻めを狙うこと。起き攻め後の選択肢は、通常投げか、しゃがみKから足払いにつなぐガトリングがオススメ。どちらも決まれば再度起き攻めを仕掛けられるため、主にこの二つで二択をかけ、裏の選択肢でダストを使おう。足払いがガードされた場合は、ジャンプキャンセルから空中バックステップで距離を離して仕切り直すこと。

画面端に追い詰めたら、**連係Ⅲ**を使ってラッシュを組み立てたい。➡+K後は6フレーム有利なので、動いた相手にはしゃがみKがヒットし、固まっている相手には再度ガトリングから➡+Kを当て、ガードバランスを上昇させられる。ガードバランスが点滅したら、ダストや投げを交ぜ、ガード崩しから大ダメージの連続技を狙おう。



ジャンプKは空中戦の要。スキも小さいので、「とりあえず」出しても問題無い。**連係Ⅰ**のように状況を確認して行動を変えよう。



グリードセバーは地上戦での柱。密着でガードされなければほぼ反撃を受けないので、中間距離から適当に出すだけでも十分に強い。



スタンディッパーヒット後もダウンを奪えるが、スタンエッジ・チャージアタックが重ならない。そこで、➡+HSを重ねるといい。



ガードバランスを大きく上昇させる上に、15フレームも有利なので、通常の起き攻めと同様、投げと打撃の二択を仕掛けられる。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	ジャンプK→{(ヒット時)S Ⓙ▶ [S→HS] Ⓒ▶ ヴェイパースラスト} or {(空振り時)バックジャンプ or 空中バックステップHS or 空中スタンエッジ}
連係Ⅱ	足払い(ヒット時) Ⓒ▶ スタンエッジ・チャージアタック→ダッシュ投げ or しゃがみK始動の連続技 or ダスト
連係Ⅲ	ダッシュ[しゃがみK→近距離立ちS→➡+K]→[しゃがみK→足払い] or ダッシュ[近距離立ちS→➡+K]

連続技解説　空中追撃のパターンは同じ。導入さえ覚えれば簡単だ

①は空対空用。対空の➡+Pからはガトリングの近距離立ちSを挟んでこの連続技へつなごう。

②はグリードセバー通常ヒット時のコンボ。近距離立ちSは若干引き付けて出そう。

③はダストからの連続技。難度を下げるなら最初の「HS→S→S」を「S×3〜4」にすること。

④はカウンターヒット時限定の連続技。カウンターヒット確認が簡単なので確実に決めていきたい。

⑤のスタンディッパー2段目ロマキャン後は即座にダッシュしよう。また、最初の➡+Pの前にしゃがみKを入れた場合はダメージ補正が掛かるため、スタンディッパーで止めておこう。

⑥は通常投げロマキャンからの連続技。エディと紗夢には最後のヴェイパースラストを省くこと。

⑦は足払いヒット確認からの連続技。単発ヒット確認が厳しい場合は、ガトリングから足払いにつなげてセイクリッドエッジを出そう。また、ダメージは下がるが、セイクリッドエッジ後の➡+Pは立ちPで代用した方が簡単だぞ。

⑧は目押しを利用した連続技。難度を下げるなら、最初の➡+K後にしゃがみKへつなげよう。

COMBO ①	ジャンプ[K→S] Ⓙ▶ [S→HS] Ⓒ▶ 空中ヴェイパースラスト	DAMAGE 121
COMBO ②	グリードセバー→[近距離立ちS→立ちHS] Ⓒ▶ グリードセバー→[立ちP→近距離立ちS] Ⓙ▶ [K→S] Ⓙ▶ [S→HS]	DAMAGE 134
COMBO ③	ダスト〜ホーミングジャンプ→HS→S→S→{[P→S]×2〜3} Ⓙ▶ [S→HS] Ⓒ▶ ヴェイパースラスト	DAMAGE 131
COMBO ④	グリードセバー or Sヴェイパースラスト(共にカウンターヒット)→[➡+P→近距離立ちS] Ⓙ▶ [K→S] Ⓙ▶ [S→HS] Ⓒ▶ ヴェイパースラスト	DAMAGE 180(※)
COMBO ⑤	ダッシュ[➡+P→近距離立ちS→➡+P→立ちHS] Ⓒ▶ スタンディッパー(2段目) Ⓡ▶ ダッシュ[しゃがみP→近距離立ちS] Ⓙ▶ [K→S] Ⓙ▶ [S→HS]	DAMAGE 186
COMBO ⑥	通常投げ Ⓡ▶ [➡+P→近距離立ちS] Ⓙ▶ [K→S] Ⓙ▶ [S→HS] Ⓒ▶ ヴェイパースラスト	DAMAGE 116
COMBO ⑦	足払い Ⓒ▶ セイクリッドエッジ→ダッシュ[➡+P→近距離立ちS] Ⓙ▶ [K→S] Ⓙ▶ [S→HS] Ⓒ▶ ヴェイパースラスト	DAMAGE 200
COMBO ⑧	(画面端付近)ダッシュ➡+HS→ダッシュ[近距離立ちS→➡+K]→[近距離立ちS→➡+K]→[しゃがみK→足払い] Ⓒ▶ セイクリッドエッジ	DAMAGE 228

※……グリードセバーから決めたときのダメージ。



イカリぶつけて友達呼んで

MAY
メイ　対戦攻略

Text：ラオウ

メイは小回りこそ利かないものの、破壊力は本物。クジラさん、シャチさんを絡めた連続技は強烈で、立ち回りではイルカさんが助けてくれる。もう恐れるものはナイ！

対戦ワンポイント攻略　狙うは空中連続技。チャンスを逃すな！

メイのダメージ源は空中連続技にある。具体的には、ジャンプ【K→HS】→着地して再びジャンプ【K→HS】といった感じでループさせていく。相手がダウン復帰に失敗すれば3ループほど決められるので、かなりのダメージになる。基本はこの連続技を決めることを目標に動いていく。

次に、基本となる立ち回りについて。まずメイの性能として確実な対空技を持たないことが挙げられる。よって、地上に張り付いて待つよりも、2段ジャンプなどから判定の強いジャンプHSでけん制していく方が安全といえるだろう。またこのジャンプHSがカウンターヒットしたときは前述の空中連続技に持ち込めるので、見返りも大きく相手にプレッシャーをかけられる。

こうして相手を萎縮させたら、接近戦を仕掛けていく。接近を試みる際に使用するのは、対地の判定が強いジャンプS、めくりを狙っていける空中⬇+HSの二つだ。

うまく近付ければ、近距離ではコマンド投げのオーバーヘッドキッスがあるので、手っ取り早く連続技へ移行できる。ジャンプ攻撃を当てた後やしゃがみPをガードさせた後などは、積極的に投げを試みよう。このとき打撃で暴れる相手には、立ちHSや足払いで対抗すれば連続技を狙える。厄介なのはジャンプやバックステップで回避されることで、これにはやや難しいが立ちKや近距離立ちSでジャンプし始めをつぶし、ジャンプキャンセルから連続技を入れることで対処しよう。



けん制のジャンプHSを出すときは、カウンターヒットを祈って画面を要チェックだ。おいしい当たり方をしたときは……、



すかさず追い打ちを仕掛けていこう。ここを決められないと後が苦しい。貴重なチャンスはきっちりと押さえていきたい。



何とか相手に接近できたのに、ガトリングをガードされて仕切り直しになってしまいそうなときは、ダストを出してみよう。



かなりのリーチがあり、免疫が無い相手はまず見えない。とりあえずは出してみるのが吉。ヒットすればデカイので、強気でいこう。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	しゃがみP or 立ちP→オーバーヘッド・キッス or 足払い or【立ちHS→ダスト】
連係Ⅱ	足払いⒸ▶HS拍手で迎えてください→オーバーヘッド・キッス
連係Ⅲ	イルカさん・縦（手前に着地）→足払いⒸ▶超絶閃絶きりもみ大旋風

連続技解説　複雑な操作は必要無いので、慣れれば簡単だ！

①は下段始動で、ダメージ補正を受けるために起き攻めを重視している。

②は対空や近距離戦でもつれた際に狙っていく連続技で、当たれば痛い。ガードされていてもまるで問題が無いのは強みだ。

③と④はコマンド投げからの連続技。画面端で高さが合えば、最後をジャンプHS→Dとつないでダメージアップを狙える。

⑤は目押しでつなぐ連続技。足払いの前に立ちPを挟むとつなぎが楽になるが、紗夢や闇慈に対しては足払いが届かないので注意。

⑥は足払いがカウンターヒットしたときに、レバー入力だけ済ませた状態から単発ヒット確認をして狙っていけるようになると心強い。

⑦はカウンターヒット限定の連続技だが、テンションゲージを使わずに中間距離から大ダメージが与えられるので、事故狙いでいくべし。

⑧は全キャラに安定して入る。Sまではレバーを⬅に入れっぱなしにすることと、始めのHS×2のつなぎを早くすることがコツだ。ダストが近い間合いでヒットしたときはHS×2をD×2に代えるとダメージがアップする。

COMBO		DAMAGE
①	しゃがみK→近距離立ちS→足払い（Ⓒ▶HS拍手で迎えてください）	56
②	【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→HS】	126
③	オーバーヘッド・キッス→ジャンプ【S→HS】→（着地後）ハイジャンプ【K→HS】	118
④	オーバーヘッド・キッス→グレート山田アタック→（ダッシュして）【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ▶【S→HS】	162
⑤	立ちHS→足払い	81
⑥	（画面端）足払いⒸ▶超絶閃絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー→近距離立ちSⒿ▶【S→HS】	200
⑦	しゃがみHS（カウンターヒット）→（ダッシュして）【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ▶【S→HS】	130
⑧	ダスト～ホーミングジャンプ→HS×2→【S→HS→D】Ⓙ▶【HS→D】	170

メイ



怒涛の起き攻めで相手を倒せ！

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ 対戦攻略

Text：ケンちゃん

防御力が低いので、基本的にはヒットアンドアウェイで相手をかく乱していく。ダウンを奪うことに成功したら、強力無比の起き攻めで一気に相手を倒してしまおう。

対戦ワンポイント攻略　HSタンデムトップを利用した起き攻め

相手をジャンプHS、もしくは足払いでダウンさせた後は、HSタンデムトップを重ねて有利な状況を作ろう。ミリアは➡+K、ジャンプの昇り際で出すバッドムーン(以下低空バッドムーン)と、見切られにくい中段攻撃を持っているので、強力な起き攻めを行なうことが可能だ。

●ジャンプHS空中ヒット後

着地と同時にHSタンデムトップを出し、**連係Ⅰ**の起き攻めへ移行しよう。画面端の場合は、連続技の締めをジャンプHS Ⓒ▶ サイレントフォース→➡+HS Ⓒ▶ HSタンデムトップとすれば、起き上がりが早い相手にも完璧に重なるぞ。なお、無敵時間のある必殺技を持つ相手には「ガードをする」という選択肢も交ぜる必要がある。

●足払いヒット後

足払いからは下記の**連係Ⅲ**を使い、低空からのバッドムーン（中段）としゃがみK（下段）の二択を迫っていく。ただ、このパターンだとHSタンデムトップが重ならないので、簡単にジャンプで回避されてしまう。そのため、ジャンプを防止するには、下段を兼ねたしゃがみK（しゃがみS）→前転を相手の起き上がりに重ねるといい。ジャンプすると、しゃがみK→HSタンデムトップと連続ヒットするので、前転しておけば空中連続技を決められる。もし、しゃがみKをガードされても、HSタンデムトップを連続ガードさせられるので、有利な状況を維持できる。その後は再び通常投げとしゃがみKの二択攻撃を仕掛けられるのだ。



HSタンデムトップを重ねての起き攻めは、最大の生命線。画面端の場合は、低空バッドムーンやしゃがみSの代わりに……。



ジャンプ着地際の空中ダッシュSと着地しゃがみSで中・下段の二択を迫る。ヒットしたら再びダウンさせ、起き攻めを繰り返すのだ。



画面端での空中連続技でサイレントフォースを当てた場合は、そのまま再び浮かせずに➡+HSで連続技を締めて相手をダウンさせよう。



➡+HSからシーレットガーデンを出して⬆⬇⬆⬇とプログラムすれば、起き上がりにぴったりとは重ならないがかなりのプレッシャーに。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	ジャンプHS空中ヒット(相手ダウン)→HSタンデムトップ→➡+K or 通常投げ or しゃがみS or 低空バッドムーン (ジャンプHSで相手をダウンさせた後の起き攻めの基本形)
連係Ⅱ	立ちK→しゃがみS or ➡+K (立ちKをガードさせた後の中・下段の二択。➡+Kは打撃の割り込みに弱いので、まれに立ちK→しゃがみHSも)
連係Ⅲ	足払い(ヒット)→(ダッシュ)HSタンデムトップ→【しゃがみS→前転】 or 低空バッドムーン (けん制で出した足払いがヒットしたときの起き攻め)

連続技解説　しゃがみHSからのハイジャンプが決め手

③④⑤は起き攻め時に使用する下段始動連続技。
③の対応キャラ……メイ、ミリア、紗夢
④の対応キャラ……スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、ソル、アクセル、ディズィー
⑤の対応キャラ……カイ、チップ、エディ、テスタメント、ヴェノム

ポチョムキン、ジョニー、闇慈には、しゃがみHS Ⓙ▶ 空中ダッシュ【S→HS】→【しゃがみK→遠(近)距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→P→HS】と若干構成を代える必要がある。

⑥は画面端での中段始動の連続技。HSタンデムトップ起き攻め時にはSタンデムトップが出せないので、アイアンセイバー Ⓕ▶（ダッシュ）【遠距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ 【S→P→HS】にしよう。

⑦は通常投げからの連続技。ポチョムキン、ジョニー、闇慈には【しゃがみK→遠距離立ちS→しゃがみHS】、エディ、ファウストには直に【しゃがみHS】、カイには【しゃがみP→遠距離立ちS→しゃがみHS】から空中連続技に移行しよう。また、ヴェノムに対してだけは全く構成が異なり、【しゃがみP→立ちP×2】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【K→S→P→HS】とする必要がある。

COMBO ①	【しゃがみK→近距離立ちS（1段目）→立ちHS（1段目）→足払い】	DAMAGE 56
COMBO ②	【しゃがみK→しゃがみS】 Ⓒ▶ エメラルドレイン→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→HS】	DAMAGE 123
COMBO ③	【しゃがみS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→S→HS】(→着地)→【近距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→HS】	DAMAGE 180 (※1)
COMBO ④	【しゃがみS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→S→HS(2段目)】 Ⓒ▶ バッドムーン→立ちP×3 Ⓙ▶ ハイジャンプ【K→P→K→P→HS】	DAMAGE 181
COMBO ⑤	【しゃがみS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ 空中ダッシュ【S→HS（1段目）】 Ⓒ▶ サイレントフォース→しゃがみHS Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→HS】	DAMAGE 172 (※2)
COMBO ⑥	(画面端)➡+K Ⓒ▶ Sタンデムトップ→【近距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→HS】	DAMAGE 136
COMBO ⑦	通常投げ(→ダッシュ)→【遠距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→HS】	DAMAGE 112
COMBO ⑧	(相手画面端)【近距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ 空中ダッシュ【S→HS(1段目)】 Ⓒ▶ サイレントフォース→➡+HS Ⓒ▶ Sタンデムトップ→【近距離立ちS→しゃがみHS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→HS】	DAMAGE 218

※1……メイに決めたときのダメージ。 ※2……テスタメントに決めたときのダメージ。



暗黒の力を思い知れ！

Text：OYZ

EDDIE エディ 対戦攻略

独特なクセのある動きと2体同時攻撃がウリ。起き攻めでエディを召還できれば、一気に試合を決める怒濤のラッシュが可能だ。いかにその状況を作れるかがポイント。

対戦ワンポイント攻略　狙うは起き攻め！

本体と分身の2体同時攻撃が真の力を発揮する場面、それが起き攻めだ。分身ゲージのある場合、通常の立ち回りでは空中追撃のダメージよりも、この起き攻めを重視した闘い方を心掛けよう。では、起き攻めができる技を中心に解説しよう。

中～遠距離では、けん制技としてリーチのあるしゃがみSと下段のインヴァイトヘルが強力。特に、近くでダウンを奪えるSインヴァイトヘルからは、起き攻めが容易なので狙いたい。

近距離では、リーチが短い足払いを決めるためにも、ヒット時はガトリングでつなぐ技を極力少なめにしよう。また、こちらのけん制によってガードを固めがちになった相手には、ダッシュからのダムドファングか通常投げを狙っていこう。

対空ではカウンター狙いでジャンプDやしゃがみHSを使う。そのほか、奇襲的要素の強いシャドウギャラリーを使うのも面白い。

起き攻めができる状況になったら。このとき、ダウンさせた距離や技の硬直によって、基本的な起き攻めの始め方が大きく二つに分かれる。一つ目は、近距離でダウンさせることができ、ダウン時間も十分にある場合。このときは、HSエディ召還を行なってから起き攻めに移れ、多彩な連係を組める。**連係Ⅱ**や**Ⅲ**、**COMBO⑧**などは、これらの部類に入り超強力だ。二つ目は、移動攻撃がギリギリ相手の起き上がりに重なる場合。**連係Ⅰ**や**COMBO⑦**は、こちらの部類に入る。ダムドファングやHSインヴァイトヘル後に狙おう。



特徴的な鮫をモチーフにした技が多いエディ。対空にはしゃがみHS。発生が遅いので、なるべく早めに出してカウンター狙いだ！



飛行やブレイク ザ ロウなど、優秀な移動技で危険地帯を回避。常に自分の距離を保って闘うことが、勝利への近道だ。



起き攻めからの2体同時攻撃は、爆発力&ガード崩し能力共に抜群。まずは相手の起き上がりに移動攻撃を重ねることから始めよう。



分身との連携で相手のガードバランスを点滅させるのも簡単！　点滅時に技が当たれば無条件でカウンター。恐怖の二択を迫れる。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	(<移動攻撃>→{ダッシュ【近距離立ちS→➡+P】}×2→<移動攻撃>→ダストアタック or 足払い or ダムドファング
連係Ⅱ	<移動攻撃>→【ダッシュ立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶空中ダッシュ→<移動攻撃>→【K→P→K】→ダムドファング or 【立ちK→足払い】
連係Ⅲ	<移動攻撃>→ダッシュジャンプK Ⓙ▶【S→HS】→<移動攻撃>→ダッシュ➡+K Ⓕ▶ダッシュ→ダムドファング→<ドリルスペシャル>

連続技解説　基本連続技、キャラ限定、ガード不能連続技など一挙に紹介

①は基本連続技。分身を召還できない状態なら狙うべきだ。②はダストアタックからの連続技で、闇慈には最初のD×2の部分をHSにする必要がある。また、最後のDをイグゼキューターにすればダメージアップ。③は画面端限定、ダムドファングからの追撃。カイ、アクセル、エディ、紗夢、ジョニーには入らない。④もキャラ限定。スレイヤー、ザッパ、メイ、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、紗夢、ジョニー、テスタメントに対して決まる。⑤はテンションゲージが必要無い、画面端&キャラ限定の高威力連続技で、ザッパ、ポチョムキン、ファウストに対して決まる。⑥はカウンターでドランカーシェイドがヒットしたとき限定。⑦と⑧は、起き攻めからの連続技。⑦は、しゃがみ状態のザッパとファウストには立ちPが当たらないので、【近距離立ちS→➡+P】に代える必要がある。⑧は中段と下段が重なるガード不能。近距離時に足払いでダウンを奪ったとき、キャンセルしてHSエディ召還をすれば可能だ。画面端なら空中ダッシュの追撃部分をアモルファスに代えて、320もの大ダメージを与えられるぞ。

COMBO		DAMAGE
COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶アモルファス	124
COMBO ②	ダスト～ホーミングジャンプ→D→D→【K→P→S→HS→D】	159
COMBO ③	(画面端限定)ダムドファング→【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶アモルファス	176
COMBO ④	【しゃがみP→足払い】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶イグゼキューター	88～117
COMBO ⑤	(画面端限定)【しゃがみS→足払い】Ⓙ▶【S→HS→D】→ハイジャンプ【S→HS→D】	184
COMBO ⑥	ドランカーシェイド(カウンターヒット)→ダッシュ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶アモルファス	194
COMBO ⑦	(画面端限定){<移動攻撃>→ダッシュ【立ちP→立ちK→近距離立ちS】}×2Ⓙ▶<対空攻撃>→シャドウギャラリー	125
COMBO ⑧	インヴァイトヘル→<中段攻撃>→メガリスヘッド→低空空中ダッシュ【S→HS】	210



パワーキャラの真髄を見よ！

Text：ハメコ。

POTEMKIN
ポチョムキン 対戦攻略

破壊力は驚異的だが、ダッシュできないという問題点をいかにカバーして接近するかがカギ。高い防御力を盾にじっくり闘おう。F.D.B.の存在により、飛び道具は怖くない。

対戦ワンポイント攻略　一度ダウンを奪ったら、そのまま倒し切るくらいの心構えが重要

ポチョムキンはダッシュが無いという性質上、遠～中距離に居ることがほとんど。ここからは足払いやF.D.B.、ジャンプ防止の遠距離立ちS、足払い系のけん制をつぶす立ちK、攻撃判定が低い位置にある技に相性がいいメガフィスト・前方などでけん制しつつ、ほかのキャラよりもテンションゲージが早くたまる歩きで接近しよう。立ちKを出したら**連係Ⅰ**を入れ込んでおくこと。中距離を嫌がって相手が跳び込んできた場合は➡＋Pで撃墜。ヒット状況によって連続技を決めよう。

中距離でこちらのけん制がヒットするということは、「足払いまでつながってダウンを奪える」ということ。つまり、起き攻めを仕掛けるチャンス。足払いがヒットしたらハンマフォール→ハンマフォールブレーキで接近し、相手の起き上がりに➡＋Kと立ちKの二択を迫ろう。二択に読み勝った後は足払いにつないで再度二択を迫っていく。

二択をガードされた場合は、**連係Ⅱ**などの奇襲的行動を仕掛けるのが有効。同じく奇襲として**連係Ⅲ**も使える。ジャンプDで相手の目の前に着地したときも有効だ。これらは、不意に跳び込んだときだけでなく、遠距離立ちSなどをジャンプキャンセルしてから狙うと一層効果的となる。

飛び道具を撃って待つ相手には、飛び道具を弾き返せるF.D.B.で対抗していく。返し弾をハンマフォールブレーキで追い抜き、ポチョムキンバスターを狙うと効果的だ。反撃されても返し弾がヒットし、逆に追撃することができる。



攻撃している足自体にやられ判定が無く、持続も長いため、相手の足払いをつぶすことができる立ちKでのけん制が重要だ。



立ちKを出す距離でその後のガトリングを代えることができれば心強い。遠いときは直接足払いにつないでダウンを奪いたいところ。



ジャンプの軌道変更ができるため、使い方次第ではかなり有効なジャンプD。判定が強く、相手の➡＋Pをつぶすことも多々ある。



ガード or 空振り時は、ポチョムキンバスターへの連係が効果的。しゃがみヒットすれば地上技につながることもある。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	【立ちK→遠距離立ちS→足払い】
連係Ⅱ	【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ➡ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ→ポチョムキンバスター
連係Ⅲ	ジャンプD→ポチョムキンバスター

連続技解説　これぞパワーキャラといわんばかりの破壊力！

①は立ち回りで常に狙う基本連続技。距離によっては途中の技を省く必要がある。②は起き攻めから狙う連続技。立ちKから立ちHSはしゃがみくらい限定であるため、中段攻撃の➡＋Kでしゃがみガードを崩しつつ決めるワケだ。できればハンマフォールはフォースロマキャンの方がいい。③は画面端以外で狙う大ダメージ連続技。➡＋Kからのガイガンターは決め打ちになってしまうので、➡＋Kを迎撃技として使ったときに狙いたい。④は画面端で狙うヒートエクステンドロマキャンを使った基本的な連続技。簡単な割にダメージが大きい。⑤は追い打ち～ヒートエクステンドロマキャンからの連続技よりもダメージが大きいので、できるならばこちらを優先して狙いたい。⑥はテンションゲージ全使用の強力コンボ。軽いキャラには決まらない。テンションゲージが無い場合はヒートナックルで追い打ちしよう。⑦は➡＋Pで相手のジャンプ攻撃を迎撃したときに。距離が近い場合は立ちKで拾うといい。⑧はダウン復帰不能ダストから。このつなぎは難しいので、ホーミングジャンプ後一瞬フォルトレス～HSでもいい。その場合は着地後近距離立ちSで拾おう。

COMBO		DAMAGE
①	【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】	117
②	(しゃがみくらい限定)【➡＋K→立ちK→立ちHS】Ⓒ➡ハンマフォールⓇ➡立ちHSⒸ➡ヒートナックル→ヒートエクステンド	169
③	(画面端以外)➡＋KⒸ➡ガイガンター→ガイガンティックブリッド→【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ➡ヒートナックル→ヒートエクステンド	201
④	(画面端)【立ちK→しゃがみHS】Ⓒ➡ヒートナックル→ヒートエクステンドⓇ➡➡＋HSⒸ➡ヒートナックル→ヒートエクステンド	253
⑤	(画面端)ポチョムキンバスター→立ちHSⒸ➡ガイガンター→ガイガンティックブリッド	274
⑥	(カウンターヒット限定)F.D.B.→ガイガンター→ガイガンティックブリッド→立ちHSⒸ➡ガイガンター→ガイガンティックブリッド→立ちHSⒸ➡ヒートナックル→ヒートエクステンド	385
⑦	(空中カウンターヒット限定)➡＋P→遠距離立ちSⒸ➡ヒートナックル→ヒートエクステンド	148
⑧	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→二段ジャンプHS→立ちHSⒸ➡ヒートナックル→ヒートエクステンド	173



“忍者らしく”が勝利へのカギ

Text：パチ

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ 対戦攻略

持ち前のスピードを活かし、手数で押さえ込むスタイルが基本だが、それだけで勝つのは難しい。空中挑発で相手をじらしたり、殺式迷彩で幻惑効果を高めるなどの工夫をしよう。

対戦ワンポイント攻略　常に殺式迷彩を使って闘おう。それまで接近する必要は無い

手数の多さがウリのチップは、接近戦でのラッシュを仕掛けたい。しかし、相手はそう簡単に近寄らせてはくれないはず。まずはリーチの長い足払いを使い、ダウンを奪うことから始めよう。

ダウンを奪ったら、**連係Ⅰ**の通り、γブレードで追撃する。注意してほしいのは、γブレードはキャンセル不可能なので、一瞬待ってから出すこと。通常のダウン追い打ちよりも大きいダメージを与えられる上に、ほぼ確実に殺式迷彩を使えるぞ。「自分の攻撃が見切られにくくなる」という非常に大きいメリットを得られるので、確実に行なっていきたい。なお、下のカコミにある**連係Ⅱ**の技でダウンを奪えるので、ダウンを奪ったら確実にγブレードでの追撃を決めていこう。

殺式迷彩後がチップの主戦場。ここからは、空中挑発での手裏剣を盾にし、ダッシュで接近を計ろう。もちろん、強気にダッシュして接近するのもアリだ。ダッシュ後は、遠距離立ちSⒸ▶冽掌で接近する。ここでヒット確認をし、冽掌ヒット後は**COMBO②**を決めよう。ガードされた場合は、ディレイで派生技を出したり、**連係Ⅲ**のように再度遠距離立ちSⒸ▶冽掌を出そう。近距離でγブレードをガードさせた場合は、こちらが先に動けるので、さらにラッシュを仕掛けられる。

テンションゲージが50%以上あるときは、ダメージ効率を上げるチャンス。中間距離で立ちHSを出し、単発ヒット確認から万鬼滅砕を出そう。キャンセル受付時間が長く、簡単に狙えるぞ。



基本の狙いはダウンを奪うこと。リーチの長い足払いを出そう。ガードされても問題無いので、しつこく出していくのがポイントだ。



ダウンを奪ったらγブレード。その後は、ダッシュからガトリングを決め、安全な間合いで殺式迷彩を出す。必ず覚えたい行動だ。



接近手段としては、ダッシュからの【➡+P→➡+HS】が有効。上半身無敵の➡+Pで相手のけん制をくぐりつつ接近できる。



さらに、➡+Pがカウンターヒットすれば➡+HSが連続ヒットし、さらに追撃が狙える。対空を狙う場合でもこのガトリングは有効。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	（ダウン追い打ち）γブレード→ダッシュ【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】→殺式迷彩
連係Ⅱ	足払い or αプラス or 低空空中αブレード or 空中投げ or 幻朧斬 or 万鬼滅砕→ダウン追い打ちγブレード
連係Ⅲ	遠距離立ちSⒸ▶冽掌→（遠距離立ちSⒸ▶冽掌） or γブレード

連続技解説　α、γブレードが主軸。ジャンプ属性仕込み（P162参照）は要マスター！

①はダウンを奪う基本連続技。➡+Pを出した距離が遠いと、最後の➡+Pが当たらない場合があるので調節しよう。

②はロマキャン使用の基本連続技。➡+HS後のαブレードはよろけ回復からガードされることも。

③は対空用の連続技。相手のジャンプ攻撃を➡+Pの上半身無敵で避けつつ決めていこう。

④はロマキャンを用いた大ダメージ連続技。密着した状態で出さないと、αブレードがつながりにくいので、ダッシュ➡+Pから狙うこと。

⑤は空中の相手を拾うための連続技。➡+Kカウンターヒット時や、デッドアングルヒット後の壁バウンド時の追撃にも使えるぞ。

⑥はけん制の➡+HSから狙う連続技。ダメージは13下がるが、難度を下げる場合はαプラスロマキャン後をαブレード→αプラス→ダウン追い打ちγブレード→追撃とすればOKだ。

⑦はテンションゲージを100%使った連続技。立ちHSカウンター確認から狙える。

⑧はダウン復帰不能ダストを利用した連続技。ダメージを取るなら、D→D→【S→HS】Ⓒ▶βブレードにしよう。

COMBO ①	ダッシュ【➡+P→近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS→➡+P→足払い】→（ダウン追い打ち）γブレード→ダッシュ【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】	DAMAGE 131
COMBO ②	遠距離立ちSⒸ▶冽掌→麓砕Ⓡ▶➡+HSⒿ▶低空空中αブレード→（ダウン追い打ち）γブレード→ダッシュ【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】	DAMAGE 165
COMBO ③	（空中カウンターヒット）【➡+P→立ちHS】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶HS	DAMAGE 139
COMBO ④	{ダッシュ【➡+P→立ちHS】Ⓒ▶αブレード or βブレード（1段目）Ⓡ▶➡+HSⒿ▶【K→K→S】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶HS	DAMAGE 206
COMBO ⑤	γブレード or 穿踵→ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS（ジャンプ仕込み）→しゃがみHS】Ⓒ▶HS殺式転移→【K→K】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶【K→K（2発目）→D】	DAMAGE 137（※）
COMBO ⑥	➡+HSⒸ▶αブレード→αプラスⓇ▶ダッシュ【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS（ジャンプ属性仕込み）→立ちHS】Ⓒ▶HS殺式転移→【K→K→K→S】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶HS	DAMAGE 244
COMBO ⑦	立ちHS（カウンターヒット）Ⓒ▶斬星狼牙（6発目）Ⓡ▶着地➡+HSⒿ▶【K→K→S】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶【K→K（2発目）→D】	DAMAGE 250
COMBO ⑧	ダスト～ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプD→空中αブレード（→着地）→ダウン追い打ちγブレード	DAMAGE 121

※……γブレードから決めたときのダメージ。

チップ=ザナフ



近寄らせないで勝つ!!

FAUST ファウスト 対戦攻略

Text：[illegible]

驚異のリーチを誇る遠距離立ちSと豊富な対空技を持つファウストは、まさに“要塞”と呼ぶにふさわしい。何が出るかな？で出現するアイテムも使いこなせば、攻めも極悪だ!!

対戦ワンポイント攻略　常に何が出るかな？を出し、攻守のターンを明確にしよう

ファウストの目的は単純明快。それは「何が出るかな？を出し、強力なアイテムが出たら攻める」ことだ。守り続けるのは容易とはいえないが、対空、けん制技が優秀なので、難しいわけではない。よって、普段は手堅く守りを固め、アイテムが出たら強気に攻めるといった、攻守のターンをはっきりとさせた戦法を展開していこう。

まずは、守りのターンでの戦法。遠距離からリーチの長い遠距離立ちSを出し、ヒット・ガードを問わず、キャンセルで何が出るかな？を出そう。ダッシュ中に出せば、慣性が付いて射程がさらに伸びるため、できる限りダッシュから出すこと。遠距離立ちSの間合い内に入られたら、しゃがみPが活躍する。スキが小さいので、しゃがみPで細かくけん制し、**連係Ⅰ**のように固めていこう。その後は、**連係Ⅱ**のように攻め立て、ヒット時は連続技、ガード時は攻勢を維持できるようにしたい。また、接近戦では**連係Ⅲ**も有効。ジャンプ⬇+Kをガードされた後は、自分の高度が高ければキャンセルでごーいんぐまいうえいにつなぎ、高度が低い場合は再度ジャンプ⬇+Kを出そう。

相手が空中から攻めてくる状況では、立ちK、➡+Pでの迎撃が強力。一方的につぶされることは少ないので、強気に出すのが重要だ。

何が出るかな？で、メテオが出現したら攻めのターン。メテオが降る直前までけん制し、メテオが降ると同時にダッシュから、中段の➡+HSや下段のしゃがみP、メッタ斬りでガードを崩そう。



基本は遠距離立ちSでのけん制。リーチが長いので、一方的に攻撃できるのがウリ。ヒット・ガードを問わず、これが当たったら――。



キャンセルで何が出るかな？につなぎ、投げている間にどのアイテムが出たかを判断する。アイテムによって動きを変化させよう。



新技の愛は、画面端に追い詰めた際の固めに有効。ハイジャンプから愛を出し、相手にガードさせる。着地後は先に動けるので――。



ダッシュから、打撃とメッタ斬りの二択でガードを崩していく。安全な状況から連続技を狙えるので、積極的に狙っていこう。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	しゃがみP→遠距離立ちS Ⓒ▶ 何が出るかな？→ダッシュしゃがみP
連係Ⅱ	【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS→】Ⓒ▶ （ヒット時）槍点遠心乱舞 or （ガード時）何が出るかな？
連係Ⅲ	ジャンプ⬇+K Ⓒ▶ 空中ごーいんぐまいうえい

連続技解説　追撃できる状況が非常に豊富。チャンスを見逃すな！

①は基本連続技。槍点遠心乱舞からはフォースロマキャンができるとゲージ効率も上がる。

②はさまざまな状況で決まる連続技。紗夢や梅喧は浮きが高いので、立ちKを若干引き付けよう。

③はダストからの連続技。ミリア、チップ、梅喧にはホーミングジャンプのタイミングを若干遅らせよう。闇慈には最初のHSを1発減らせばOK。

④は通常投げロマキャンからの連続技。画面端付近なら、立ちKの後にしゃがみSを挟める。

⑤はカウンターヒットからの連続技。引き戻し後は、目押しで近距離立ちSが決まるので、硬直が切れたらタイミングよくSを押していこう。

⑥は画面端でのテンションゲージ未使用連続技で、ポチョムキンには決まらない。槍点遠心乱舞後は各キャラによって拾う技が違うので、対応表を見て切り替えること。なお、(難)の印が付いているキャラは、拾いが難しいので無理をして狙う必要は無い。また、【立ちK→しゃがみS】、【近距離立ちS→しゃがみS】で拾えるキャラは、【立ちP→しゃがみS】でも拾うことができる。ダメージは落ちてしまうものの、難度を下げられるぞ。

COMBO ①	【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞Ⓡ▶ ダッシュ立ちKⒿ▶KⒿ▶【K→S→HS】	DAMAGE 129
COMBO ②	{➡+P or 立ちK or ジャンプHS or ジャンプ⬇+K or ハンマー（すべてカウンターヒット）} or 愛 or 爆弾→立ちK Ⓙ▶K Ⓙ▶【K→S→HS】	DAMAGE 146（※1）
COMBO ③	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→【K→P→K】Ⓙ▶ 【K→S→HS】	DAMAGE 168
COMBO ④	投げⓇ▶立ちKⒿ▶【K→S→HS】	DAMAGE 161
COMBO ⑤	しゃがみHS or ➡+HS or しゃがみS（すべてカウンターヒット）Ⓒ▶ レレレの突き→引き戻し→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞	DAMAGE 149
COMBO ⑥	（画面端）ガトリングⒸ▶槍点遠心乱舞（→着地）→ ガトリング（キャラによって異なる）Ⓙ▶KⒿ▶【K→S→HS】	DAMAGE 125（※2）

※1……➡+Pから決めたときのダメージ。　※2……ガトリング部分を【立ちP→しゃがみS】で決めたときのダメージ。

<対応表：COMBO⑥ガトリング部分について>

【立ちP→しゃがみS】……スレイヤー、ザッパ、ソル、エディ、アクセル、ジョニー(難)、ヴェノム、テスタメント
【しゃがみP→しゃがみS】……カイ(難)、闇慈(難)、ディズィー
【立ちK→しゃがみS】……メイ、ミリア、チップ、ファウスト
【近距離立ちS→しゃがみS】……イノ、梅喧、紗夢



妖刺陣の恐怖、しかと見よ！

Text：ハメコ。

BAIKEN 梅喧 対戦攻略

各種ガードキャンセル技のお陰で、安易な攻めならば望むところと、守りは固い。攻めの主軸は昇り妖斬扇と足払いの二択。そして、畳替しフォースロマキャンがカギだ。

対戦ワンポイント攻略　攻めることにより、使い道が多いテンションゲージをためる

妖斬扇と足払いの二択が強力な梅喧は、近距離で闘いたいところ。よって、中間距離では遠距離立ちSやしゃがみS、足払いで様子を見つつ、スキを突いて跳び込みやダッシュで接近しよう。中間距離での固めとしては**連係Ⅰ**がオススメ。蚊鉤をガードさせれば有利なので、しゃがみKや立ちPに連係するといい。また、テンションゲージがある場合はけん制のしゃがみSなどから畳替しにつなぎ、フォースロマキャンからダッシュで強引に接近。ここから直接二択を迫ったりすると効果的だ。

接近したらダッシュから**連係Ⅱ**を出し、ヒット時は足払いにつなぎ、ガードされた場合はジャンプキャンセル妖斬扇と足払いで二択を迫る。テンションゲージがある場合は積極的に下記の妖斬扇ロマキャンの連続技を狙い、ダメージを与えたい。

梅喧を象徴するガードキャンセル技の中でも、特に強力なのが妖刺陣。入力が早ければ早いほど得をするので、近距離戦では「相手の技を見ずに読みで入れ込んでおく」というのも重要。失敗してもしゃがみPが出るので、近距離立ちSを入れ込むといい。安定して相手の攻めを切り返したいときは裂羅が有効。ロマキャンすることを常に考え、リスクを下げ、リターンを上げたいところだ。

跳び込まれた場合は上半身無敵の➡+P、➡+Pが届かないような跳び込みにはジャンプSで対応。そのまま連続技を決めればダメージも大きい。ジャンプSは普段から相手のジャンプを防止する目的で出しておき、**連係Ⅲ**などでフォローしよう。



蚊鉤はガードさせて有利になるよろけ誘発技。カウンターヒットすれば連続ヒットする、立ちHSから連係させると効果的だ。



ガードされた場合は、距離が近ければ立ちPなどに連係。立ちPはしゃがみKと違い、ここから連続技を決めても補正を受けない。



猶予は3フレームと、簡単な部類に入る畳替しのフォースロマキャン。けん制などから連係させ、有利を活かしてダッシュで接近。



二択を迫っていく。近距離立ちSにつないでからでもいいし、直接でもいい。投げを狙うのも効果的な選択肢の一つといえるだろう。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	【しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶蚊鉤
連係Ⅱ	【しゃがみK→近距離立ちS】
連係Ⅲ	ジャンプS→二段ジャンプ→ジャンプS

連続技解説　畳替しから、ジャンプキャンセルから、空中連続技で締める

①は開始時の距離が遠いと遠距離立ちSが入らない。特に、近距離立ちSの前に技を刻むと厳しい。その際は諦めて足払いジャンプキャンセルから空中畳替しを重ねるか、畳替しの後、直接ジャンプ【S→D】と決めよう。②は妖斬扇が足払いとの二択になっているため、重要な連続技。ジャンプKを少し遅らせて出すのがコツ。③は畳替しにつながればいいので、立ちHSなどから決めてもいい。軽いキャラは二段ジャンプ後、【S→D】で安定しよう。④は鉄斬扇ロマキャンや裂羅ロマキャンからも決まる。【➡+HS→足払い】が難しい。また、ファウストに対しては立ちHS Ⓒ▶畳替し→ジャンプ【S→D】を。⑤は画面端に近い位置で空中投げを決め、相手が画面端から跳ね返ってきたところに決めることもできる。⑥は➡+Pで相手のジャンプを迎撃した際に決めよう。ジャンプSへのつなぎが少しシビアなので注意。⑦はポチョムキン限定。ジャンプDを画面端近く、近距離で当てれば妖斬扇で追い打ちできることを利用している。⑧はダウン復帰不能ダストから。【➡+HS→足払い】が決まらないファウストにはつなぎを変更しよう。

COMBO ①	【近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶畳替し→遠距離立ちSⒿ▶【S→D】	DAMAGE 164
COMBO ②	近距離立ちSⒿ▶（ノーマルジャンプ）妖斬扇Ⓡ▶ジャンプKⒿ▶【S→P→S→D】	DAMAGE 159
COMBO ③	（しゃがみくらい限定）しゃがみS→畳替しⒻ▶ダッシュジャンプ【S→P→K】Ⓙ▶【S→P→S→D】	DAMAGE 172
COMBO ④	（カウンターヒット限定）妖刺陣→【➡+HS→足払い】Ⓙ▶【S→P→K】Ⓙ▶【S→D】	DAMAGE 183
COMBO ⑤	（画面端）投げ→立ちHSⒸ▶畳替し→ジャンプ【S→D】	DAMAGE 125
COMBO ⑥	（空中ヒット限定）➡+PⒿ▶【S→P→K】Ⓙ▶【S→D】	DAMAGE 125
COMBO ⑦	（画面端限定）【近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶連ね三途渡し→➡+HSⒸ▶畳替しⒻ▶ダッシュジャンプ【S→P→K】Ⓙ▶【S→D】→妖斬扇	DAMAGE 248（※）
COMBO ⑧	ダスト～ホーミングジャンプ→S→二段ジャンプS→【➡+HS→足払い】Ⓙ▶【S→P→K】Ⓙ▶【S→D】	DAMAGE 165

※……ポチョムキンに決めたときのダメージ。



接近戦を挑み、超火力で相手を倒せ！

Text：ケンちゃん

JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢　対戦攻略

判定自体は強い技がそろっているのだが、武器を使用していないためにいかんせんリーチが短い。その弱点を素早さでどのように補っていくかが、最大の課題になるぞ！

対戦ワンポイント攻略　ロマキャンを駆使してガードを崩せ！

●➡+HSを使いこなせ！

➡+HSは判定、発生とも非常に優秀だが、技後の硬直が大きく若干使いにくい。だが、使いこなせば確実に戦力アップが望めるのだ。

・先端を当てる

先端をかすらせるように当てれば、反撃は受けない。2段目のみが当たる間合いを計り、うまく調節して出していこう。また、この間合いで出した場合は、カウンターヒットした際に追撃ができる。確認したらすかさずダッシュで近付き、近距離立ちSからの連続技を決めよう。

・ロマキャンでスキをフォロー

テンションゲージが50%以上あれば、どんな距離でもロマキャンでスキをフォローできるので積極的に出そう。ヒット時は連続技を決め、ガード時は空中に居る利点を活かして……、

①➡+HSロマキャン→ジャンプHS

②➡+HSロマキャン→（着地）立ちK

というように中・下段の二択を迫れる。どちらの選択肢も連続ガードなので（➡+HSがヒットした場合は連続ヒット）、割り込まれる心配は無い。

●鷹嬰脚を使いこなせ！

低空で鷹嬰脚を出すと、見切られにくい中段攻撃として機能する。1段目ロマキャンから、空中ダッシュDや立ちKが連続ヒットするので、相手の起き上がりに下段との二択攻撃を迫ることが可能だ。ガードされた場合も、上記の低空空中ダッシュDと立ちKの二択になっている。



足払いで相手を転ばせたら朝凪の呼吸で剣楼閣を強化するのもアリだが、場合によってはジャンプから……。



着地立ちKによる下段からの連続技を決める。相手は大体の場合立ちくらいのはずなので、高威力の連続技を決めることが可能だ。



中段の選択肢は空中ダッシュD。しゃがみヒット時は高威力の連続技を決められないので、空中連続技に持っていった方がいいのだ。



地上戦の要はしゃがみS。判定が強くスキが小さいので気軽に出せる。カウンターヒットで相手がよろけたら低空龍刃からの連続技を。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	足払い or 逆鱗 or 強化剣楼閣ヒット（相手ダウン）→ジャンプ→着地直前に空中ダッシュD or 着地立ちK （ダウンを奪ったときの起き攻めの一つ）
連係Ⅱ	立ちK→通常投げ or 立ちK （立ちKをガードさせた後の投げと打撃の二択）
連係Ⅲ	（逆鱗強化状態）通常技Ⓒ▶爆蹴～足払いⓇ▶ダッシュ立ちK or 逆鱗 （爆蹴→足払いをガードさせた後の中下段の二択攻撃）

連続技解説　龍刃を組み込んで大ダメージを

①は立ちKが立ちヒットしたときの基本連続技。立ちKは下段ながらもダメージ補正がかからないので、しゃがみKより連続技始動に向いている。一方、②はしゃがみヒット時の連続技だ。

③は通常投げをフォースロマキャンした連続技。難しい場合は、通常投げ（蹴り上げ部分）Ⓡ▶ジャンプSⒿ▶HS→剣楼閣～逆鱗というのが、テンションゲージは余計に消費するが簡単。

④は画面中央時の激・砕神掌からの連続技。画面端の場合は【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ▶SⒿ▶HSⒸ▶龍刃～剣楼閣～逆鱗で追撃だ。

⑥はロマキャンを使った大ダメージ連続技。剣楼閣を強化している場合は、龍刃～強化剣楼閣（1段目）Ⓡ▶近距離立ちS～、と代えた方が難度が大きく下がるので覚えておこう。

⑦は背の高めのキャラ限定の連続技。低空での空中ダッシュが若干難しいが、固め連係としても強力なのでぜひマスターしたいところだ。

⑧はテンションゲージMAX、龍刃と逆鱗を強化している状況限定の連続技。防御力が並以下のキャラクター相手ならば即K.O.できる。

COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶龍刃～剣楼閣～逆鱗	DAMAGE 125
COMBO ②	【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶爆蹴～足払い～龍刃～剣楼閣	DAMAGE 145
COMBO ③	通常投げⒻ▶【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ▶SⒿ▶HSⒸ▶ 龍刃～剣楼閣～逆鱗	DAMAGE 153
COMBO ④	激・砕神掌→ダッシュ遠距離立ちSⒿ▶空中龍刃～剣楼閣～逆鱗	DAMAGE 223
COMBO ⑤	ダスト～ホーミングジャンプ→HS×4→SⒿ▶HSⒸ▶龍刃～剣楼閣～逆鱗	DAMAGE 164
COMBO ⑥	【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶龍刃Ⓡ▶HS→ （着地後ジャンプして）SⒿ▶HSⒸ▶龍刃～剣楼閣～逆鱗	DAMAGE 228
COMBO ⑦	（立ちヒット）遠距離立ちSⒿ▶（空中ダッシュ）【P→D】→ （着地後ジャンプして）SⒿ▶HSⒸ▶龍刃～剣楼閣～逆鱗	DAMAGE 158
COMBO ⑧	（画面端）激・砕神掌（1段目）Ⓡ▶強化龍刃～強化逆鱗→遠距離立ちSⒿ▶ HSⒸ▶龍刃～逆鱗～龍刃	DAMAGE 420



居合いの真髄を見せ付けよう！

Text：ケンちゃん

JOHNNY ジョニー 対戦攻略

課題は、いかにミストファイナーをLv2に維持するか。これによって勝率は大きく変わるはずだ。また、画面端でのバッカスサイを使った連係は強力。必ず覚えておきたい。

対戦ワンポイント攻略 Lv2ミストファイナーを維持する

ジョニーの通常技は全体的にリーチが長く、地上戦では相手よりも優位に立てることが多い。そこで、基本的には相手の行動を待ち、それに対応するスタイルを取っていきたい。

けん制で主に使用していく技は、立ちK、しゃがみS、➡+K、グリター イズ ゴールドの四つ。立ちKとしゃがみSは常に立ちHSまでセットで入力し、ヒットしていたらミストファイナー・中段、ガードされていたらミストファイナー構えキャンセル（以下ミスキャン）と、状況によって行動を切り替えていくように。

グリター イズ ゴールドは、当てるとミストファイナーのレベルが上がるので見返りが大きい。また、ガードさせた場合もその後の状況がかなり有利なので、ミスキャン、またはグリター イズ ゴールドを使ったラッシュに持ち込めるのだ。

●ミストファイナーがLv2になったら……

Lv2ミストファイナーは発生が早く、立ちK、しゃがみSや遠距離立ちSなど、攻撃レベル2以上の技なら、単発ヒットでも確認して連続技に組み込むことが可能。そのおかげでジョニーのけん制能力、ダメージ効率が飛躍的に向上するのだ。Lv2ミストファイナーを決めた後はLv1に戻ってしまうが、ダウンした相手にグリター イズ ゴールド→➡+HS（or ダッシュ立ちHS）でダウン追い打ちすれば、常にLv2を維持できる。相手をK.O.できる状況以外では空中連続技に移行せず、Lv2の状態を維持するように心掛けよう。



➡+Kはヒットすると見返りが大きい。直前ガードされない限り、ガードされてもジョニー側が若干有利なので……、



すぐ、立ちKやグリター イズ ゴールドなどリーチが長く発生の早い技を出そう。相手が動こうとしたところにヒットしやすい。



ミストファイナーがLv2のとき、画面端で燕穿牙を決めた場合は1段目をロマキャンした後、着地してバッカスサイを重ねよう。



相手の起き上がりに通常技→ミストファイナーとすれば、ガード不能の連係が完成。無敵技を持たない相手に高い効果を発揮する。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	立ちHS Ⓒ▶ グリター イズ ゴールド→ダッシュ（or ➡+K） （地上戦ラッシュの基本形。立ちHS→ミスキャン→前ダッシュを交ぜていくとより効果的）
連係Ⅱ	（ミストファイナーLv2時）相手画面端で燕穿牙（1段目）Ⓡ▶ 着地バッカスサイ （この後、通常技 Ⓒ▶ ミストファイナーでガード不能起き攻めの完成）
連係Ⅲ	相手の起き上がりにグリター イズ ゴールドを重ねる→ダッシュ→しゃがみK or 通常投げ （打撃と通常投げの二択攻撃）

連続技解説 連続技の締めは燕穿牙だ！

①はしゃがみKからの基本連続技。ミストファイナーのレベル上昇が目的。

②は対空迎撃からの連続技。迎撃した位置が高い場合はジャンプPを省く必要がある。

③は通常投げからの高威力連続技。イノ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィーには最初のジャンプ攻撃を[K→S]とする必要がある。なお、ミストファイナーがLv1の場合は、通常投げ後にグリター イズ ゴールドを当てよう（ミリア、ディズィーには×）。

④は燕穿牙を中段攻撃として使ったときの連続技。画面端なら空中ダッシュからK→D→燕穿牙と決めた方が高威力だ。

⑤はダストからの連続技の基本形。最初のD×3はタイミングがシビアなので、難しいようならばD×2で妥協しよう。

⑦は相手が気絶したときや大きなスキを見せたときに決める連続技。カイ、エディには密着しているとグリター イズ ゴールドが早く当たり過ぎ、その後の攻撃がつながらない。また、ザッパ、メイ、ファウスト、梅喧にはグリター イズ ゴールドが連続ヒットしないので、⑧にする必要がある。

COMBO ①	[しゃがみK（or しゃがみP）→近距離立ちS→足払い] Ⓒ▶ （ダウン追い打ち）グリター イズ ゴールド→➡+HS	DAMAGE 68
COMBO ②	➡+P Ⓙ▶ [K→P→S] Ⓙ▶ [K→S→D] Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 127
COMBO ③	通常投げ→[K→P→S] Ⓙ▶ [S→HS→D] Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 113
COMBO ④	（ジャンプの昇り際）燕穿牙 Ⓡ▶ （空中ダッシュ）S Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 148
COMBO ⑤	[しゃがみK→しゃがみS] Ⓒ▶ Lv2ミストファイナー・下段→➡+K→（ハイジャンプ）[K→P→S→D] Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 148
COMBO ⑥	ダスト～ホーミングジャンプ→D→D→D→[K→P→K→S] Ⓙ▶ [K→S→D] Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 177
COMBO ⑦	➡+HS Ⓒ▶ グリター イズ ゴールド→Lv2ミストファイナー・下段 Ⓡ▶ （ダッシュ）➡+HS Ⓙ▶ [K→P→S] Ⓙ▶ [K→S] Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 272
COMBO ⑧	（相手画面端）➡+HS Ⓙ▶ （ジャンプの昇り際）燕穿牙 Ⓡ▶ （空中ダッシュ）[K→S→D] Ⓒ▶ 燕穿牙	DAMAGE 236



じらしちゃって、俺ボンバー

AXL LOW

アクセル=ロウ 対戦攻略

Text：ラオウ

狡猾なけん制と相手を絶望に陥れる連続技。機動力に不安があるが、勝つための要素はそろっている。常にクールであり続けられれば、勝利の女神は必ず微笑んでくれる(ハズ)。

対戦ワンポイント攻略　基本は嫌がらせ、迎撃でダメージを取る

ご存知の通り、アクセルは通常技のリーチに優れるので、相手の攻撃が届かないような遠距離からダメージを与えることができる。このリーチを活かし、できるだけ間合いを取って相手を近付けさせないけん制をしていくのが基本的な闘い方だ。地上技でメインになるのは、空中の相手に対してもけん制能力が高い立ちP。これを跳び越されるようなら➡+Kを使っていこう。

立ちPをダッシュでくぐってくるキャラに対しては、しゃがみPから鎌閃撃を出したり、しゃがみHSを出していくことで攻め気を削ぐことができる。足払いもダウンが奪えるので優秀だ。

ジャンプ攻撃でのけん制は、リーチのあるSがメインになる。ほかにも、空中➡+Pは出した直後に2段ジャンプでき、様子見として使える。

次に忘れてはならないのが対空行動。けん制行動をしっかりやっていれば、ある程度相手の動きの的を絞りやすい。主に使う技は上半身無敵の➡+P、真上に強い早出しの近距離立ちS、出掛かりが全身無敵のS弁天刈り(ロマキャンと併用)。いずれも空中連続技に持ち込んで大ダメージを望めるので、状況に応じて選択していこう。

相手が戦意喪失したら攻め込むチャンス。➡+HSを使って接近を図りつつ、ガードバランスの上昇を狙う。最終的にはアクセルボンバーを絡めた空中連続技を決めたいので、旋鎖撃をロマキャンしてダッシュ投げなどを狙い、ガードを崩していこう。決めることができれば勝利は目前だ。



対空はアクセルにとって重要なダメージ源となる。けん制しているときに相手の動きを観察し、的を絞って技を出していこう。



当てた後はもちろん空中連続技へ移行。難度は決して高くないので、相手の高さを見つつ、コマンドは落ち着いて入力しよう。



画面端で投げを決めることができたら、大ダメージを与えるチャンス!! レバー入力とは逆方向に相手を投げることに注意。



ここがアクセル最大の見せ場、ボンバータイム!! さあ君は何ループ決めることができるか!? もちろんガトリングで安定するのもあり。

対戦で役立つ連係をピックアップ!

連係Ⅰ	(画面端)旋鎖撃Ⓡ▶(ダッシュして)投げ
連係Ⅱ	遠距離立ちS or 足払いⒸ▶S雷影鎖撃
連係Ⅲ	➡+HS→天放石

連続技解説　狙うはもちろんアクセルボンバー！ チャンスは少なくないぞ!!

①は対空から狙っていく基本の連続技。②も①と同じく対空行動として狙っていく。

③はダスト始動で全キャラに入るが、ダスト自体が見切られやすいので、使う機会は少ない。

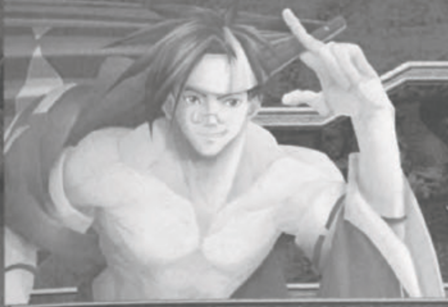
④は画面中央で狙う奇襲からの連続技。S雷影鎖撃から立ちKへのつなぎに若干慣れが必要。

⑤〜⑧はアクセルボンバーを使ったループ連続技。大抵ヒット数が11を超えたあたりでダウン復帰を取られるようになる。アクセルボンバーでのループ部分へは【立ちK→近距離立ちS】からつないでいくが、浮きが高いメイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、ブリジットには立ちKを挟まず、近距離立ちSからアクセルボンバーへ移行しよう。また、浮きの低いポチョムキン、エディ、ジョニー、スレイヤーには{【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶アクセルボンバー}×2とつなごう。

⑤の投げ後については、カイ、梅喧、テスタメント、闇慈、ヴェノム、スレイヤーに対してはその場から近距離立ちSが出ないので、ダッシュ【➡+P→近距離立ちS】から入る必要がある。

⑦、⑧はファウストに入らないので注意。

COMBO ①	【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 167
COMBO ②	ジャンプ【P→K】Ⓙ▶HSⒸ▶アクセルボンバー	DAMAGE 103
COMBO ③	ダスト〜ホーミングジャンプ→D×2→【HS→D】Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 158
COMBO ④	S雷影鎖撃→立ちKⒸ▶HS弁天刈り(1段目)Ⓡ▶(ダッシュして)ジャンプ【HS→D】Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 194
COMBO ⑤	(画面端限定)投げ→近距離立ちSⒿ▶アクセルボンバー(→着地)→近距離立ちSⒿ▶アクセルボンバー(→着地)→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶アクセルボンバー→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶アクセルボンバー	DAMAGE 161
COMBO ⑥	(画面端限定)空中ダッシュ【P→D】(→着地)→【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ▶アクセルボンバー{(→着地)【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶アクセルボンバー}×2	DAMAGE 222
COMBO ⑦	(画面端限定)ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶HS弁天刈り(1段目)Ⓡ▶(ダッシュして)近距離立ちSⒿ▶【HS→D】Ⓒ▶アクセルボンバー(→着地)→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶アクセルボンバー	DAMAGE 199
COMBO ⑧	(画面端かつ密着時限定)足払いⒸ▶鎌閃撃→曲鎖撃→近距離立ちSⒿ▶アクセルボンバー(→着地)→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶アクセルボンバー	DAMAGE 201



死の演舞は起き攻めにあり

Text：真瑠世

ANJI MITO 御津 闇慈 対戦攻略

恐怖の中・下段同時攻撃が最終目標になる闇慈。まずは様子見、そして接近、さらに足払いを活かすための別の選択肢。これらを駆使した先に、やっと足払いの出番が来る。

対戦ワンポイント攻略 じっくりけん制、そして“行く”ときは一気に

投げ、陰、足払い、を決めた後、下のカコミの連係Iを使って中・下段同時攻撃をループさせるのが闇慈の狙い。ではその課程を見ていこう。

一つは地上戦。地上ではリーチが長くて発生の早い技があまり無いので、ダッシュからの足払いとリターンの大きい➡+P Ⓒ▶ P戒、ガードポイントを利用した➡+HSを軸にしよう。この中でダッシュ足払いは一番の近道だが、相手のけん制技に阻止されることも多い。また、相手が跳んでばかりだと当たらないため、単純なけん制技として遠距離立ちSを使うことも忘れてはならない。

次は空中戦。特にハイジャンプの軌道が大胆な闇慈は空中戦が大得意。ここから一気にダウンを奪うのは多少難しいが、空中連続技でダメージを稼ぎ、相手を地上に釘付けにできればチャンスは広がるので重要な戦場となる。昇りジャンプK（Sまで仕込んでおき、ヒット時は連続技へ）→後方ジャンプ（ハイジャンプ後は×）や空中ダッシュのけん制を軸に、相手の背後にギリギリ回った場合は地上の相手にSを当てて接近戦に持ち込もう。

接近できた場合は、冒頭で述べた連係に持ち込むために投げや足払いを狙いたいところ。ただ相手に警戒されやすいため、低空針・弐式とP戒も交ぜて足払いのヒット率を上げることを忘れずに。

最後に防御面について。地上接近には足払い、そして空中からの接近には立ちPと、ガードポイントで対空迎撃するのが基本。対空迎撃をしっかりして、相手に付け込まれないようにしたい。



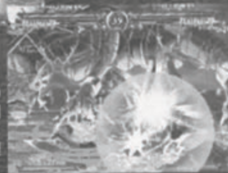
地上から接近する際は、遠めで疾を撃ってそれを盾にするのも手。ダッシュで追い掛けつつ、相手の動きに対応できればベストだ。



➡+HSは優秀な接近手段。ジャンプ防止にもなり、疾や風神、P戒、ジャンプキャンセル針・弐式など選択肢の幅も多いのが強みだ。



昇りジャンプKは相手がジャンプした瞬間を捕らえやすい攻撃。ガトリングでSまで入力しておき、ヒット確認をしていこう。



起き攻めで同時攻撃。疾の落下部分としゃがみSを同時にして足払いで転ばす。そのままループするか、連続技に発展させよう。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係 I	疾→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】
連係 II	{ダッシュ立ちK Ⓙ▶ 針・弐式} or ダッシュ【立ちK→しゃがみS→足払い】
連係 III	遠距離立ちS Ⓙ▶ 空中ダッシュ下りS→足払い

連続技解説 ハイジャンプのタイミングを覚えれば楽勝なものばかり

①はダウン復帰不能のダストから。陰で止めて起き攻めするのも手だ。②は天神脚で運良く画面端に相手が吹っ飛んだ場合のもの。追撃はほとんどの場合空中ヒットだが、最速の追撃に成功すれば地上ヒットになる。③は汎用性の高い中段攻撃からの連続技。ロマキャン後に近距離立ちSになれば成功だ。④は地上けん制からの大ダメージ連続技。P戒の後の拾いは、カイには【しゃがみP→立ちK→近距離立ちS】、エディ・ポチョムキン・チップ・ジョニー・闇慈・ヴェノムには【立ちK→近距離立ちS】と使い分けないと陰につなぐことができない。⑤はガードポイントからのもの。地上の1段目をロマキャンして、跳び上がらないようにするのがポイント。相手は手前に吹っ飛ぶため、くぐってから立ちHSを当てよう。⑥は下段始動の連続技。しゃがみKを省けば、一気に210以上の高威力に変化する。⑦は画面端で紗夢などの軽いキャラに対してS風神を多く入れるもの。近距離立ちSは地上寸前まで引き付けないと、S風神前にダウン復帰されるため実戦的ではない。⑧はディズィー限定の陰ループ連続技だ。

COMBO ①	ダスト～ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプS→ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】 Ⓒ▶ 陰 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→K→S→D】	DAMAGE 154
COMBO ②	（画面端）天神脚→【しゃがみP→近距離立ちS】 Ⓒ▶ S風神～凪刃	DAMAGE 147
COMBO ③	針・弐式（1段目） Ⓡ▶ 【近距離立ちS→遠距離立ちS】 Ⓙ▶ ハイジャンプ【K→S→HS】 Ⓒ▶ 針・弐式	DAMAGE 161
COMBO ④	➡+P（カウンターヒット） Ⓒ▶ P戒→ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】 Ⓒ▶ 陰→ハイジャンプ【S→P→S】 Ⓒ▶ 針・弐式	DAMAGE 214
COMBO ⑤	紅（1段目） Ⓡ▶ 立ちHS Ⓒ▶ 陰 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→S】 Ⓒ▶ 針・弐式	DAMAGE 193
COMBO ⑥	ダッシュしゃがみK→【近距離立ちS→足払い】 Ⓒ▶ S風神 Ⓡ▶ ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】 Ⓒ▶ 陰 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→K→S→D】	DAMAGE 140
COMBO ⑦	P戒→ダッシュ近距離立ちS Ⓒ▶ S風神→{歩き近距離立ちS Ⓒ▶ S風神}×3→針・壱式	DAMAGE 220（※）
COMBO ⑧	（ディズィー限定）P戒→近距離立ちS Ⓒ▶ 陰→ダッシュ【しゃがみP→立ちK→近距離立ちS】 Ⓒ▶ 陰 Ⓙ▶ ハイジャンプ【S→P→S】 Ⓒ▶ 針・弐式	DAMAGE 223

※……紗夢に決めたときのダメージ。



ボールを自在に操れれば空間の魔術師になれる

VENOM ヴェノム 対戦攻略

攻撃力の低いヴェノムは、頼みの綱であるボールで画面上すべてにけん制攻撃を出すのが重要。厚い防御網が出来上がれば、後は起き攻めの二択で一気に畳み掛けるだけだ。

対戦ワンポイント攻略　迎撃体制を整え、ボールを盾に攻撃しよう

まず最初は中～遠距離での立ち回り。ヴェノムはこの間合いでも十分にダメージを取れるキャラだ。下のカコミの**連係Ⅲ**を軸にボールで威圧し、たまに➡+HSでボールを弾いて相手が動いた瞬間に当てる形がベスト。これにS、HSのカーカスライドを交ぜれば防衛網の完成。相手は地上接近が難しいので主に空中から接近されやすいが、これは➡+Pでしっかり迎撃していこう。

次は攻め込む際について。これはPボール生成→立ちP→ダッシュ、もしくは**連係Ⅰ**、Sカーカスライド→ダッシュなどをメインに据えよう。

そして近距離戦。ここでは**連係Ⅱ**や連続技リストにある**COMBO③、⑦**などに加え、【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ▶HSデュービスカーブ、【しゃがみK→しゃがみS】Ⓒ▶Sカーカスライド→{しゃがみSⒸ▶Sカーカスライド}×2などでしつこく固めていく。Sカーカスライド後はダッシュや対空迎撃、デュービスカーブ後は瞬間移動とSダブルヘッドモービットを使おう。相手がジャンプするかガードを固めているかを見つつ対処したい。

最後に、起き攻めは足払いⒸ▶Sボール生成→瞬間移動、HSデュービスカーブ→Pボール生成→立ちP→瞬間移動、➡+HSⒸ▶{HSボール生成→瞬間移動}or{Kボール生成→**連係Ⅰ**}、**連係Ⅱ**→瞬間移動、などから始動。ダウンした相手の上にある低い位置のボールを使い、瞬間移動からジャンプSと足払いで二択を迫ろう。足払いを狙う際は瞬間移動中にSカーカスライドのタメを作ること。



けん制は「Kボール生成→Pボール生成→立ちPで弾く」が基本。Pボール生成の後すぐに立ちPで弾けばこの通り。接近されにくい。



そして、攻め込むならKボール生成空中ダッシュや、Pボール生成→Pで弾いてダッシュなどがいい。ボールを盾にして接近しよう。



接近戦では固めを重視しながら、ジャンプキャンセルSマッドストラグルなども織り交ぜる。下段攻撃は威力は低いがしゃがみKで。



うまく相手を転ばせたら起き攻めへ。低い位置にボールを作っておけば、瞬間移動後のジャンプ攻撃と足払いが見切られにくい。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	Kボール生成→昇りジャンプK→空中ダッシュ【K→S→HS】or{足払いⒸ▶Sカーカスライド}
連係Ⅱ	投げ→しゃがみSⒸ▶HSボール生成→近距離立ちSⒿ▶ジャンプ【S→HS】
連係Ⅲ	Kボール生成→Pボール生成→立ちP

連続技解説　バリエーションが少ないので即戦力になる

①はテンションゲージを使うならD×2→【S→HS】レッドヘイル(ダメージ158)がベスト。②はソル、チップ、ヴェノム、テスタメントに対してHSスティンガーエイムの拾いを早めにするのが重要だ。また、カイ、ファウスト、梅喧、紗夢は大きく跳ねるため、ダークエンジェルのヒット数が減少しがち。なお、近距離立ちSで浮かせてダークエンジェルを入れる連続技もあり、こちらはダメージ150程度。ソル、ミリア、梅喧、ディズィー以外のキャラに狙える。③は中段からの連続技。ロマキャン後は立ちHSで拾えば簡単になる。④は投げからの追撃だが、威力は低め。⑤はジャンプDで浮かせる連続技。⑥は起き攻めなどで相手に密着した場合に使う、下段からの本命連続技。ジャンプをせずに近距離立ちSⒸ▶ダブルヘッドモービットへつなぐ方がいい。ただ、カイ、ポチョムキンに対してはこの連続技は決められない。⑦は起き攻め用のもの。2回目のPボール生成中からタメを始め、しゃがみSでボールを弾きつつSカーカスライドを入力しよう。これでしゃがみS→ボールヒット→Sカーカスライドの流れになり、すべてつながる。また、その後の【立ちK→近距離立ちS】のガトリングは、近距離立ちSを先行入力してすぐにタメを始めるのがポイントだ。この連続技は、前半が起き攻め、後半が立ち回りで強力なのが特徴。タメは難しいがマスターしてほしい。

COMBO ①	ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→【S→P→S→P→S】Ⓙ▶【S→P→S→D】	DAMAGE 133
COMBO ②	➡+P(空中カウンターヒット)Ⓒ▶ダークエンジェル→HSスティンガーエイム→ダッシュ近距離立ちSⒿ▶ジャンプ【P→S→HS】	DAMAGE 180～228
COMBO ③	Sマッドストラグル→【近距離立ちS(1段目)→立ちHS】Ⓒ▶HSダブルヘッドモービットⓇ▶➡+HSⒸ▶HSダブルヘッドモービット	DAMAGE 133
COMBO ④	通常投げ→【➡+P→しゃがみS】Ⓒ▶ダークエンジェル→HSスティンガーエイム→ダッシュ近距離立ちSⒿ▶【S→HS】	DAMAGE 100～111
COMBO ⑤	空中ダッシュ【HS→D】→しゃがみHSⒸ▶HSダブルヘッドモービットⓇ▶➡+HSⒸ▶HSダブルヘッドモービット	DAMAGE 192
COMBO ⑥	足払いⒸ▶Sカーカスライド→ジャンプ【P→S→HS】Ⓒ▶レッドヘイル	DAMAGE 168
COMBO ⑦	(画面端で足払い)→Pボール生成→立ちP→Pボール生成→しゃがみSⒸ▶Sカーカスライド→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS(2段目)】Ⓒ▶Sカーカスライド→ダッシュ【近距離立ちS(1段目)→立ちHS】Ⓒ▶HSダブルヘッドモービット	DAMAGE 162



我が二択、見切れるかな？

Text：ハメコ。

TESTAMENT テスタメント 対戦攻略

ポイントは➡＋Pとしゃがみ Kの強力な二択。接近戦が得意とはいえないので、中距離でゼイネストなどを設置しつつ、ダウンを奪うことを最優先に考えてじっくり闘おう。

対戦ワンポイント攻略　基本はじっくり闘い、ダウンを奪ってからが勝負！

テスタメントは小回りが利かないため、基本的には離れて闘うことになる。遠距離立ちSでけん制しつつ、ゼイネストやHITOMIを設置しよう。とはいえ、ゼイネストは相手のけん制に簡単に破壊され、HITOMIは空中ダッシュで跳び越えられただけで発動してしまうため、信頼性は低い。設置してあることを相手に気にさせる程度で十分だろう。これに併せ、横方向に非常に強く、ダウンを奪えるジャンプDでけん制していく。**連係Ⅰ**のように、ジャンプ防止技を振りつつけん制すると効果的だろう。ジャンプDの先端が触れる程度の間合いで出せば、まず落とされないはず。

ジャンプDやグレイヴディガー、投げでダウンを奪ったら、ダウンした相手の上にゼイネストを設置し、少し離れてから➡＋Pとしゃがみ Kで二択を迫っていく。ヒット時はグレイヴディガーまでつなぎ、再度ゼイネストを設置して起き攻めへ。

中距離でじっくり闘っていても、技を当てていけばテンションゲージはたまる。テンションゲージが25％以上たまったら、距離に影響を受けず立ちHSまでつながる**連係Ⅱ**で接近するのもいい。ヒット時はグレイヴディガー、ガード時は**連係Ⅲ**につなぎ、➡＋Pとしゃがみ Kで二択を迫る。フォースロマキャンのコマンドを「➡→ボタン三つ同時押し→➡」にすれば最速でダッシュ可能だ。

最後に、攻めこそ強いものの、信頼できる防御手段が無いのが苦しい。対空目的の空中投げと、切り返しのデッドアングルが重要になるだろう。



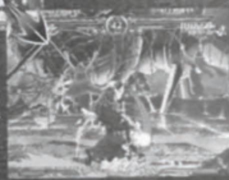
信頼できる対空技が無いため、判定の強いジャンプSなどで事前に相手のジャンプを抑止していくことが重要になってくる。



空振り時は二段ジャンプや空中バックステップから横に強いジャンプDでけん制。ダウンを奪えるため、むしろこちらが狙いとなる。



最速ダッシュへのつなぎも含めて要練習のエグゼビーストフォースロマキャン。猶予が3フレームと、練習すれば毎回できるレベル。



そこから➡＋Pとしゃがみ Kで直接二択をかける。相手のガードバランスが上昇しているため、連続技のダメージが上がるのもポイント。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	ジャンプS→空中バックステップ→ジャンプD
連係Ⅱ	ダッシュ［立ちK→立ちHS］
連係Ⅲ	立ちHS Ⓒ エグゼビースト Ⓕ ダッシュ

連続技解説　強力な起き攻めを活かすため、ダウンを奪うことを重視せよ

①はしゃがみKからの基本となる連続技。距離が遠い場合は遠距離立ちSを省こう。②は中段始動のため、①と対になっている。③は浮いた相手に対する基本連続技。最後の【HS→D】のつなぎはダウン復帰されやすいので【K→D】で安定してもいい。④は攻撃レベル2以上の単発技からゼイネストがつながることを利用している。ゼイネストはガードさせて有利なので便利。また、空中連続技を【K→D】Ⓒ グレイヴディガーにとどめておけばダウン復帰されない。ただし、ザッパ、ブリジット、メイ、チップ、ファウスト、紗夢のしゃがみくらいにはゼイネストがヒットしないので注意。⑤は空中ダッシュから狙うといい。着地後の距離が近ければ【立ちK→近距離立ちS】～とつなごう。⑥は画面端限定。壁バウンドから拾う連続技としてはベストの組み合わせで、グレイヴディガー後ダウン復帰されないのが利点。⑦はしゃがみくらい限定で立ちHS Ⓒ エグゼビーストがつながることを利用している。ただし、立ちHSを離れた距離で当てるか、画面端であることが条件。画面端に向かって投げた場合は⑧を決めよう。

COMBO ①	［しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 82
COMBO ②	［➡＋P→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 121
COMBO ③	ゼイネスト or HITOMI or ジャンプD（カウンターヒット）→［立ちK→近距離立ちS］Ⓙ［K→S］Ⓙ［HS→D］Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 122
COMBO ④	ダッシュ➡＋P Ⓒ ゼイネスト→［立ちK→近距離立ちS］Ⓙ［K→D］Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 101
COMBO ⑤	ジャンプ［P→D］→［立ちK→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 122
COMBO ⑥	（画面端）［➡＋P→立ちHS］Ⓒ ナイトメアサーキュラー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→［立ちK→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 262
COMBO ⑦	（しゃがみくらい限定）［➡＋P→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS］Ⓒ エグゼビースト Ⓕ ダッシュ［立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 171
COMBO ⑧	（画面端）投げ→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー	DAMAGE 125



多様な飛び道具を盾に攻める

Text : OYZ

DIZZY ディズィー 対戦攻略

飛び道具系必殺技を数多く持つディズィー。これを絶えず繰り出しながら、空中から一気にダメージを与えることが基本戦法。ヒット&アウェイの切り替えが重要なポイントだ。

対戦ワンポイント攻略　攻守の切り替えが重要！

遠距離から布石型飛び道具を設置。これを起点に空中から攻め込むことがディズィーの基本戦法。ただし、5種の飛び道具とも、同じものを連続発射することはできない。特に、画面上に滞在する時間の長い、よく話し相手になってくれます（以下話し相手～）は、画面から消えて少したってからでないと再度発射できないので注意しよう。

"超遠距離"からは基本的にどれか2種の飛び道具を生成。主力の二つである話し相手～と、木の実をとる時に使ってたんですの組み合わせだけでもさまざまなバリエーションが作れる。状況に応じてそのほかも交ぜれば、さらに多様化可能だ。

その後は空中ダッシュで一気に接近し、ジャンプHSをガードさせる。さらにダッシュして**連係Ⅰ**で相手を固めつつ、**連係Ⅱ**で投げるのが基本だ。**連係Ⅰ**を相手のバックステップやバックジャンプに当てたときは空中連続技を入れ、ガードされたときは再び距離を取る。攻めを継続させたい場合は、始めはただの明かりだったんです（以下ただの明かり～）を出すのもいい。当然、ガトリングが地上ヒットした場合は**COMBO③** or **⑦**を狙う。

また裏の選択肢として、いわゆる"ダッシュ投げ"の**連係Ⅱ**も有効。ダッシュをフォルトレスで中断し、レバーを⬅に入れてからただの明かり～のコマンドを入力すれば、"投げ化け"対策も万全だ。

最後に、近距離の対空には**連係Ⅲ**を使用。しゃがみS Ⓙ▶ Kまででヒット確認して、ガードされた場合には空中バックステップなどで距離を取ろう。



ダッシュ立ちKは攻めの基本となる技。相手のバックステップやジャンプ直後にヒットしていたら空中ヒットになるので……、



すかさず近距離立ちSをジャンプキャンセルし、空中連続技をたたき込む。意外にこの状況は多いので、頑張ってヒット確認しよう。



画面中に飛び道具がある状態。ここから空中ダッシュで相手に近付くのが、ディズィーのローリスクな攻めの王道パターン。



魚を捕る時に使ってたんですをヒットさせた場合は、フォースロマキャンを入力するクセを付けておこう！　失敗しても損しないし……。

対戦で役立つ連係をピックアップ！

連係Ⅰ	ダッシュ→［立ちK→近距離立ちS］Ⓙ▶ 空中連続技 or 空中バックステップ or バックジャンプ or ただの明かり～
連係Ⅱ	ダッシュ→通常投げ or ｛立ちHS Ⓒ▶ ただの明かり～｝
連係Ⅲ	しゃがみS Ⓙ▶［K→P→S］Ⓙ▶［P→S→HS］

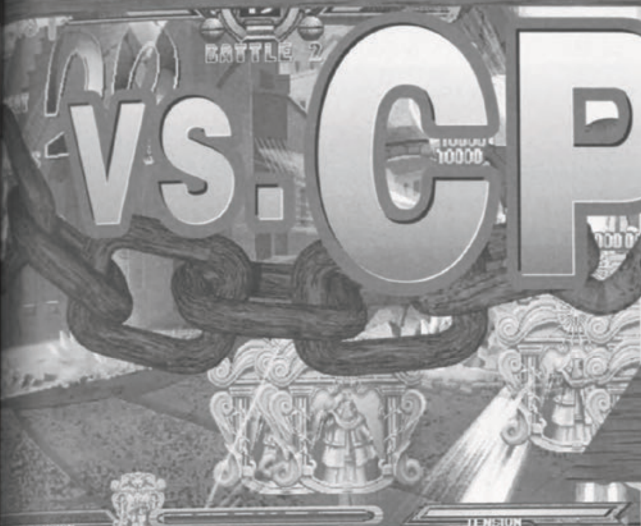
連続技解説　実践的な連続技は比較的ダメージが大きい。状況によって使い分けよう！

①は画面中央でのダストから入る連続技。闇慈には、後半を→［K→P→P→S→P］Ⓙ▶［P→S→HS］に代える必要がある。②は低空ダッシュから狙う場合の全キャラ安定連続技。③はテンションゲージがあるときの高威力連続技。④は画面端限定。ポチョムキン、闇慈以外に入る。⑤は、ただの明かり～部分が連続ヒットしない距離&キャラには決められない。⑥は独りにしないでくださいが地上の相手にヒットしたときの連続技。⑦は画面中央でも狙える連続技で、難度は高め。ダッシュ後の遠距離立ちS部分が近距離立ちSになった場合は、空中連続技を決めよう。⑧は通常投げから全キャラに決まる追撃だが、非常に難しい。コツは、低空ダッシュ後のHSを慣性が無くなってから、地面に接地する寸前に当てるというもの。また、⑦同様にその後の遠距離立ちSが近距離立ちSになった場合は空中連続技にする。さらに難しくなるが、相手キャラによっては、最初の魚を捕る時に使ってたんですの前にダッシュ立ちHSを当ててダメージアップ可能。なお、空中投げからも追撃できる場合がある。距離が遠い場合は立ちHS、近い場合はしゃがみPで拾い直そう。

COMBO ①	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→［S→P→S→P→S］Ⓙ▶［P→S→HS］	DAMAGE 146
COMBO ②	空中ダッシュ［P→HS］→［しゃがみP→しゃがみK→しゃがみHS］Ⓒ▶ 魚を捕る時に使ってたんです	DAMAGE 138
COMBO ③	［立ちK→近距離立ちS］Ⓒ▶ インペリアルレイ（→空中ダッシュ×2）→HS	DAMAGE 167
COMBO ④	ダスト～ホーミングジャンプ→HS Ⓒ▶ K独りにしないでください（→着地）→｛立ちHS→魚を捕る時に使ってたんです｝×2	DAMAGE 184
COMBO ⑤	しゃがみHS（カウンターヒット）Ⓒ▶ ただの明かり～（→ダッシュジャンプ）→S Ⓙ▶［P→S→HS］	DAMAGE 157
COMBO ⑥	独りにしないでください→［近距離立ちS→しゃがみS］Ⓙ▶［S→P→S］Ⓙ▶［S→HS］	DAMAGE 165
COMBO ⑦	［立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS］Ⓒ▶ 魚を捕る時に使ってたんです Ⓕ▶（→ダッシュ）→［立ちK→遠距離立ちS］Ⓒ▶ 魚を捕る時に使ってたんです	DAMAGE 192
COMBO ⑧	通常投げ→魚を捕る時に使ってたんです～Ⓕ▶（→低空ダッシュ）→HS（→着地）→遠距離立ちS Ⓒ▶ 魚を捕る時に使ってたんです	DAMAGE 132

CPUの刺客10人を打ち破り、華麗なるクリアを目指そう。初心者は必見だぞ。

VS. CPU戦指南




対戦に向けての練習をしたくなったり、または対戦相手に恵まれなかったときはCPU戦を楽しもう。ここで負けては元も子も無いので、初心者でも勝てる有効な方法を伝授していこう。

CPU戦の基礎知識

コインを入れてスタートし、お気に入りのキャラを選んだらCPU戦の始まり。または対戦に勝ったときにCPU戦をやることになるぞ。

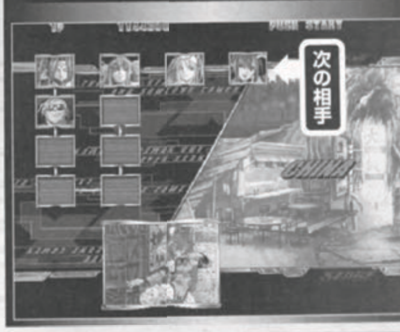
「GGXX」のCPU戦で相手にするキャラの数は10人。右の写真のすごろくのようなものは、闘った相手が分かるようになっている。次に闘う相手が画面右側のマスに入り、倒すと左側のマスに埋まっていく。マスがすべて埋まるとラストに控えているイノが登場という形になっている。

次にCPU戦での得点計算について説明しよう。ラウンド中は、攻撃をヒットさせるか（技ごとに決められた点数）、連続技を決めると（ヒット数＋α）それに応じて点数が加算される。

そして相手キャラに勝利したときには、時間や体力などに応じたボーナスが一気に入るぞ。どれも2ラウンド分の合計で計算される（各項目の点数は以下の数値を参照）。

- **TIME BONUS：残タイムの合計 1カウント＝500点**
- **LIFE BONUS：残体力の合計 MAX50000が2ラウンド分**
- **PERFECT BONUS：無傷で勝利した回数 1回30000でラウンド分**
- **ALL：上記三つの合計**

出現キャラルート



M.O.M MODE【5ボタンを押しつつSTART】

爽快感抜群のスコアアタック。それがM.O.M（メダル オブ ミリオネア）MODEだ！

点数うなぎのぼりのサバイバル

M.O.M MODEでは、敵に攻撃をヒットさせることによって勲章が出現する。この勲章は大きさに応じて点数が決まっており、最も大きいものは10000点！　勲章は回収すると点数になるため、スコアアタックが非常に面白いぞ。

また、M.O.M MODEは相手キャラと1ラウンド勝負になっていて、勝利しても体力は回復しないのが特徴。条件付きで出現する食べ物を取っていって回復するしかない、厳しいサバイバルモードでもあるのだ。なお、相手キャラは20人で、最後は必ずイノが登場するようになっている。





中央のゲージに注目せよ!!

M.O.M MODEでは画面下部中央に新たなゲージが表示される。これが「勲章ゲージ」だ。このゲージは0〜5レベルまであり、敵に攻撃をすると増加する仕組み。敵を攻撃しないとゲージは減少し、0以下になるとマイナスレベルになって勲章が出現しない。逆に最高の5レベルは「フィーバー状態」で、10000点勲章がモリモリ出現するぞ。ただし、フィーバー中は敵を攻撃しても勲章ゲージが増えず、ゲージが無くなると0レベルまで一気に戻るのもポイントだ。ちなみに、フィーバー回数に応じて食べ物ラッシュがくるぞ。

ゲージの種類

- 勲章出現
- 何も無し
- 食べ物ラッシュ
- MAX



こいつがオススメキャラ！



オススメは威力が低く、ヒット数の多い連続技を持つチップ。普段はしゃがみK×n→足払い→γブレード→ダッシュ立ちP×nでヒット数を稼ぎ、フィーバー状態ではしゃがみK×n→万鬼滅砕で勲章を稼ごう。しゃがみK始動にしてダメージ補正を掛けるのがポイントだ。サイクバーストも併用すれば万鬼滅砕を決めまくれるぞ！



圧倒的に稼げるチップ。フィーバー中に相手を倒さないように注意しよう（詳細はデータ頁参照）。

VS.CPU戦攻略①

CPUの好きな攻撃パターンを見切れ

キャラクター別対策

あまり動きに特徴が無く、ガードが固かったり突然暴れ出したりするCPU。しかし、反撃の機会は絶対にあるので見逃さないように！



後半の敵はガードが固い。ダメージを与えにくく、なかなか倒せない。



突然覚醒必殺技をぶっ放してくることも。攻撃を出した瞬間に暗転が見えると泣ける。

反撃ポイントをしっかり覚えよう

CPU戦のキャラ対策というのは、反撃ポイントを見逃さないことと、得意連係をくらわないようにすることである。反撃できるところを見逃さなければ確実にダメージを与えられるし、よく使ってくる連係や行動を知っていれば、それに対処することで無駄なダメージを受けずに済むからだ。特に後半の相手はガードが固くなるため、こういった知識を有効活用しないと、なかなかダメージを与えにくい。さらに、これといった全キャラ共通の有効なパターンが少ないので、それぞれの動きに手堅く対処していかないと、毎回安定して勝つことができないぞ。

CPUキャラの 得意連係 反撃ポイント をチェック



SLAYER スレイヤー

連続技を狙ってくるのですぐに負けやすい。狙い目は連続で出してくるDステップ。突進中に連続技を入れよう。後はスライディングも最大級の反撃チャンス。絶対に見逃さないこと。



BRIDGET ブリジット

ロジャーラッシュを絡めた連係はガードでしのぎ、キックスタート マイ ハートへ反撃を狙おう(派生技がほぼこない)。また、➡+Pには覚醒必殺技が仕込んであるので、足払い重視で闘おう。



ZAPPA ザッパ

無憑依時は、中段攻撃、空中ダッシュ、こんにちは三匹のムカデが多い。垂直ジャンプでけん制するのが安全だ。剣は痛そう、っていうか痛いとジャンプ攻撃が多め。痛そう、っていうか痛いは派生技をガード後に反撃だ。犬は基本的に無憑依と同じ。ジャンプから攻めよう。幽霊はジャンプHSとそのまま帰ってこないで下さいが多い。幽霊が厄介なので空ジャンプ投げで対処していく。ラオウはしゃがみガードで安定だ。



SOL BADGUY ソル=バッドガイ

基本攻撃力が高いので嫌な相手。狙い目は3回1セットのガンフレイム。ジャンプ攻撃でカウンターヒットを狙いたい。なお、ダッシュからのしゃがみK→タイランレイブver.βには注意。



KY KISKE カイ=キスク

地上、空中ともにスタンエッジが厄介なので、ダッシュはあまりしないこと。また、ガトリングからグリードセバーがくるので立ちガード。反撃は覚醒必殺技とスタンディッパーが狙い目だぞ。



MAY メイ

イルカさん・横や足払いが突然くるので接近しない方がいい。狙い目は相手のジャンプ。➡+Pで迎撃を狙おう(ガードされることが多い)。そのうちジャンプDを空振りするので反撃しよう。



MILLIA RAGE ミリア=レイジ

すべての必殺技を使ってくるので、的が絞れず対処に苦労する相手。基本的には垂直orバックジャンプでリーチの長い攻撃を出せばOK。ウィンガーをガードできたら反撃しよう。



EDDIE エディ

インヴァイトヘルがかなり厄介なので、➡+HSに注意しつつ2段ジャンプで攻め込もう。背後に着地するとシャドウギャラリーをかわせるので反撃だ。アモルファスも見逃さずに反撃しよう。



POTEMKIN ポチョムキン

防御力が非常に高いため、攻撃を受けると挽回しにくいので注意。地上接近はポチョムキンバスターをくらいやすいのでジャンプから攻めよう。なお、反撃はハンマフォールが狙い目だ。



CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

殺式転移でかく乱されやすいが、防御力が低いので楽に勝てる。ジャンプの着地に攻撃を置いておくことと、αブレードにできるだけ反撃を入れるようにすれば負けることは無いだろう。



FAUST ファウスト

槍点遠心乱舞を多用してくるのでガードを固めて闘おう。槍点遠心乱舞、ごーいんぐまいうぇい、刺激的絶命拳などは反撃を狙おう。相手がジャンプしたら愛がきやすいのでガードしよう。



BAIKEN 梅喧

畳替しを2回繰り返すことが多い(爵走の後にもやってくる)。1回目を近距離でガードしたら打撃を出してみよう。反撃ポイントは空中畳替しの着地と鉄斬扇で、確実に狙えるようにしよう。



JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

龍刃や逆鱗、兆脚鳳凰昇、ダッシュから➡+HSなどを使ってくる。いずれもガードしてしまえば反撃可能な場合が多いので、画面端近くで闘うようにすれば楽。立ちガード重視で立ち回ろう。



JOHNNY ジョニー

たまにくる覚醒必殺技と➡+HSが脅威だが、基本的に攻撃をあまりしてこないので楽。ミストファイナーは上→中→下段の順番にくるので、ここは確実に反撃していこう。



AXL LOW アクセル=ロウ

動きは緩慢だが、ジャンプ攻撃で攻めると天放石上段で取られてしまう。空ジャンプ投げでいこう。また、ダッシュを見たら手を出さないこと。鎌閃撃や百重鎌焼で一気に体力を奪われるぞ。



ANJI MITO 御津 闇慈

覚醒必殺技と陰をくらうと痛いので、地上で闘うようにするといい。地上では風神が多いものの、逆にそれ以外は怖くない。打撃を連打して割り込むことを意識すればさほど問題は無いだろう。



VENOM ヴェノム

攻撃力が低いのでそこまでキツイ相手ではないが、ガードがかなり固いため長期戦になりがち。たまにくるダークエンジェルと、ボールを四つ生成した後の打ち出しは高威力なので注意しよう。



TESTAMENT テスタメント

覚醒必殺技と設置系の技は厄介だが、全体的に動きが緩慢でガードも甘い。ジャンプから攻めるといい。なお、グレイヴディガーをガードした後は必ず打撃を出そう。ヒット率が高いのだ。



DIZZY ディズィー

二つの覚醒必殺技が厄介。素早く判断し、インペリアルレイはフォルトレス、ネクロ怒った場合はジャンプしよう。魚を捕る時使ってたんですに注意しつつダッシュから攻めれば楽に倒せる。



ダストを練習するなら前半で。後半はガードが固く、ほとんどくらってくれないぞ。



ある程度の連続技ができないと、逆転負けを喫することも。あきらめずに練習しよう。

VS.CPU戦攻略②

自キャラの有効な技を覚えよう

自キャラの方針

CPUに効果的な技や連係は、対戦でも役に立つものが多いぞ。操作を手になじませて、華麗な勝利をもぎ取れるように頑張ろう。

当たる技は何か？

攻撃に特徴のある「GGXX」では、CPUに有効な技や連係がキャラごとに千差万別。有効な技でもガードされることは多く、執拗に狙っていくことが重要。そしてそこから連続技を決めることがカギ。ガードが固い後半のCPUに対しては、連続技で体力を減らさないと、いつまでたってもらちが明かない。そこそこ威力のある連続技をチェックして練習してみよう（対戦攻略頁参照）。

CPUキャラに有効な技、連係をチェック

SLAYER スレイヤー

●近距離立ちS→遠距離立ちS
●Dステップ→クロスワイズヒール

ダッシュで接近し、近距離立ちSからの連続技を狙おう。ガードされたらDステップかダッシュのどちらかに連係させよう。ダッシュからの血を吸う宇宙も有効。

I-NO イノ

●抗鬱音階
●ケミカル愛情

二つの飛び道具を遠距離で連発しよう。抗鬱音階は空中からも使うといい。攻めを練習するならケミカル愛情を当ててからの起き攻めをやってみよう。

BRIDGET ブリジット

●遠距離立ちS→YOYO配置
●ロジャーラッシュ→連続技

遠距離立ちSからヨーヨーを設置し、再度遠距離立ちSを出してロジャーラッシュへ。その後はジャンプなどをしてロジャーをまとわりつかせればいい。

ZAPPA ザッパ

●（無）しゃがみK→しゃがみS→足払い→こんにちは三匹のムカデ
●（剣）近づくと逝きます
●（剣）痛そう、っていうか痛い
●（幽霊）遠距離立ちS→そのまま帰ってこないで下さい
●（ラオウ）➡+HS→ダークネスアンセム

ラオウになるのを最優先で考えつつも、霊魂を稼ぐ行動でかなりの体力を奪える。無憑依時は投げと連続技を狙う。剣は反撃されないので二つの必殺技を出しまくろう。幽霊も楽。遠距離立ちSをダッシュから連発し、飛び道具を出していけばOK。犬は操作に慣れないと効果的に使えない。産まれる!!で無憑依に戻すのが得策だ。

SOL BADGUY ソル＝バッドガイ

●｛立ちHS→バンディットブリンガー｝×n
●ガンフレイム

バンディットブリンガーからの連続技を練習できるCPU戦。また、遠目からのガンフレイムは立ち回りと起き攻めの両方でヒット率が高いぞ。

KY KISKE

●｛遠距離立ちS→グリードセバー｝×n
●スタンエッジ（足払い→スタンエッジ含む）

グリードセバーは後半戦ではガードされやすい。ガードされたら足払い→Sスタンエッジ→遠距離立ちSグリードセバーとループさせよう。

MAY

●遠距離立ちS→イルカさん・横
●ダッシュ足払い→超絶閃絶きりもみ大旋風

リーチの長い遠距離立ちSからイルカさん・横でガンガン突っ込んでいこう。また、ダッシュ足払いからのヒット確認も練習するといい。

MILLIA RAGE

●ダッシュ足払い→ラストシェイカー
●ダッシュしゃがみS→しゃがみHS→空中連続技

足払い→ラストシェイカーでダメージを与えよう。ガード時もガードバランスが大幅にたまり、しゃがみSの連続技が高威力になる。

EDDIE

●しゃがみS→Sインヴァイトヘル
●エディ連係

基本はインヴァイトヘルで間合いを保ちつつダウンさせていく。分身との連係は操作に慣れるまで難しいが、対戦攻略ページを参照して練習しよう。

POTEMKIN ポチョムキン

●｛遠距離立ちS→メガフィスト｝×n
●ポチョムキンバスター

メガフィスト連発で簡単にダメージを与えられる。ガードが固いようなら、空ジャンプからポチョムキンバスターを狙っていこう。

CHIPP ZANUFF チップ＝ザナフ

●ダッシュ足払い
●冽掌→朧砕→穿踵

ダッシュ足払いの先端当てが有効。ヒットしたらγブレード～ダッシュ通常技で追撃しよう。また前半は穿踵が当たるので連続技の練習を。

FAUST ファウスト

●遠距離立ちS→槍点遠心乱舞
●遠距離立ちS→何が出るかな？

遠距離立ちSから槍点遠心乱舞につないだ場合は、そのまま前方移動で数回攻撃するのもいい。何が出るかな？は気分が向いたら使おう。

BAIKEN 梅喧

●ダッシュ足払い→畳替し
●立ちHS→蚊鉤

足払いから畳替しまでつなぎ、ヒット時は空中連続技へ。蚊鉤の方は連発が基本。よろけはほぼ回復されないため、連続技を入れ放題だぞ。

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

●ダッシュ立ちK→しゃがみHS→龍刃
●投げ

ダッシュ立ちKやダッシュ遠距離立ちSから龍刃につなぐ基本連続技で攻める。ガードが固いときは投げからのロマンキャンセル連続技を狙おう。

JOHNNY ジョニー

●➡+K→空中連続技
●空ジャンプ着地投げ→空中連続技

➡+Kを連発し、ヒット時は空中連続技へ。ジャンプからのスカし投げも有効だ。後は立ちHS→構えキャンセルや連続技の練習をしよう。

AXL LOW アクセル＝ロウ

●鎌閃撃～曲鎖撃
●しゃがみHS→➡+HS

鎌閃撃～曲鎖撃は相手が近ければ遠距離立ちSや足払いをキャンセルして出すといい。しゃがみHSからの連係はヒット率が高い。

ANJI MITO 御津 闇慈

●ダッシュしゃがみP→近距離立ちS→足払い
●疾起き攻め

相手に接近して、ガトリングから足払いを決めて起き攻めをしよう（対戦攻略ページ参照）。また、地上の相手にジャンプSの先端はよく当たるぞ。

VENOM ヴェノム

●ボール生成
●ダークエンジェル

相手と距離を取り、K生成→P生成後すぐに立ちPで打ち出す。これを繰り返せばいい。ダークエンジェルは遠目から出すとヒットしやすい。

TESTAMENT テスタメント

●立ちHS→エグゼビースト
●起き攻めのHITOMIorゼイネスト

基本的に立ちHS→エグゼビーストをひたすら繰り返すだけでOK。また、起き攻めで設置系の技を出してガードを固めると、勝手にくらいやすい。

DIZZY

●立ちK→しゃがみHS→魚を捕る時に使ってたんです
●はじめはただの明かりだったんです→空中連続技

立ちKからのガトリングで魚を捕る時に使ってたんですを基本にし、ガードされたときははじめはただの明かりだったんですにつないでいこう。

VS.CPU戦攻略③ ここまで来たら負けられない！

LAST BOSS I-NOを倒せ!!

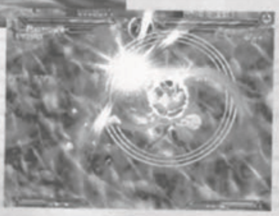


イノの特徴的な動き

イノはテンションゲージを惜しみなく使ってくる嫌な相手。またその動きは特徴的で、ガードもかなり固めだ。自分が地上に居るとダッシュ連発や大木をさする手で接近し、ジャンプしていると空中ガトリングや限界フォルテッシモで迎撃してきやすい。人間相手の対戦より、こちらの動きに反応するCPUの方が厄介なくらい？



ダッシュ連発はかなりうざったい。大木をさする手があるため迎撃しにくい。



テンションゲージがあると限界フォルテッシモをぶっ放してくる。くらうと泣ける。

具体的なパターンは三つ

では、イノに有効なパターンを三つ紹介しよう。

●パターン1：空ジャンプ投げ

これが最も手堅い戦法。イノに向かって空中ガードをしながら跳び込み、着地で投げるのだ。空中迎撃されてもダメージを受けず、着地投げはあまり対処されないのだ。まずはこれでダウンを奪って、パターン2へ移行してみよう。

●パターン2：起き攻め

イノは起き上がりに➡＋Pを出してくることが多い。起き上がりに少し遅らせて下段攻撃（➡＋Pをつぶせるなら下段でなくても可）を重ねたり、前ジャンプで跳び越して背後から投げを決めよう。特に下段攻撃からは連続技チャンス！。

●パターン3：空中迎撃

テンションゲージが無いときはジャンプ攻撃を高めで出して跳び込むのも有効。迎撃しにきたところにカウンターヒットを取れ、さらにダウン復帰後に再度攻撃してくる。自分ももう一度ジャンプすれば、カウンターヒットを何回も取れるのだ。

なお、3回連続で出してくるケミカル愛情と、HS狂言実行は反撃を入れられる数少ないチャンスだ。確実に反撃していこう。



空中ガードをしつつ跳び込み、着地で投げ。単純だが最も決めやすいパターンだ。



起き上がりは少し遅らせた攻撃位置の低い技でカウンターヒットを狙えるぞ。



ジャンプ攻撃を高めで出し、カウンターヒットが取れたらチャンス。再度ジャンプだ。

イノの「メガロマニア」を徹底攻略

最終奥義の性質

メガロマニアはやられ状態からでも発動できる技で、後方に大きくジャンプした後、弾道の照準設定が見え、しかるのちに大量かつ高速の弾を射出する技。この技はダメージが非常に高く、たとえガードしても（フォルトレスでも）ケズりダメージが半端じゃない凶悪な技だ。照準通りに発射されるが、一度触れてしてしまうと弾が収束してくるので触らないように。三つある弾道を最後までかわしていけるようになろう。

なお、出始めから終了まで完全無敵で、フォースロマンキャンセル対応技（弾道を変化させる）だ。テンションゲージに注意して避けよう。



ガードしてもフォルトレスしても体力はかなりケズられる。回避方法を覚えよう。

パターンA



～対処法～

若干ホップアップしているこの弾道は見た目通りに画面端で避ける。バックステップで退避だ。なお、フォースロマンキャンセルでパターンCがきた場合、ポチョムキンはサイクバーストを使おう。

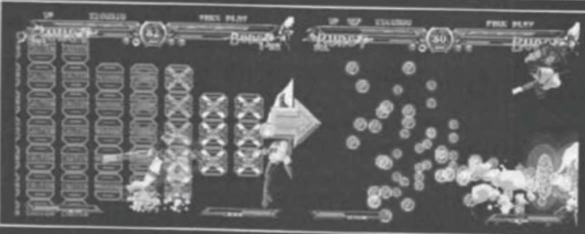
パターンB



～対処法～

波状のこの弾道は、射出後徐々に変化する。最初は中央の波の間に入り、射出されたらゆっくり前進しよう（ポチョムキンは慎重に）。そしてイノに接近したら攻撃してテンションゲージを稼ぐといい。

パターンC



～対処法～

この弾道は空中で避けていく。イノに密着し、赤い照準が切れたら垂直2段ジャンプ。イノを跳び越すとサーチされるので絶対やらないこと。また、やや遠目でハイジャンプ→空中ダッシュでもいいぞ。



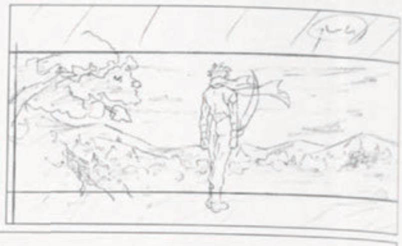
GRAPHIC ARTS

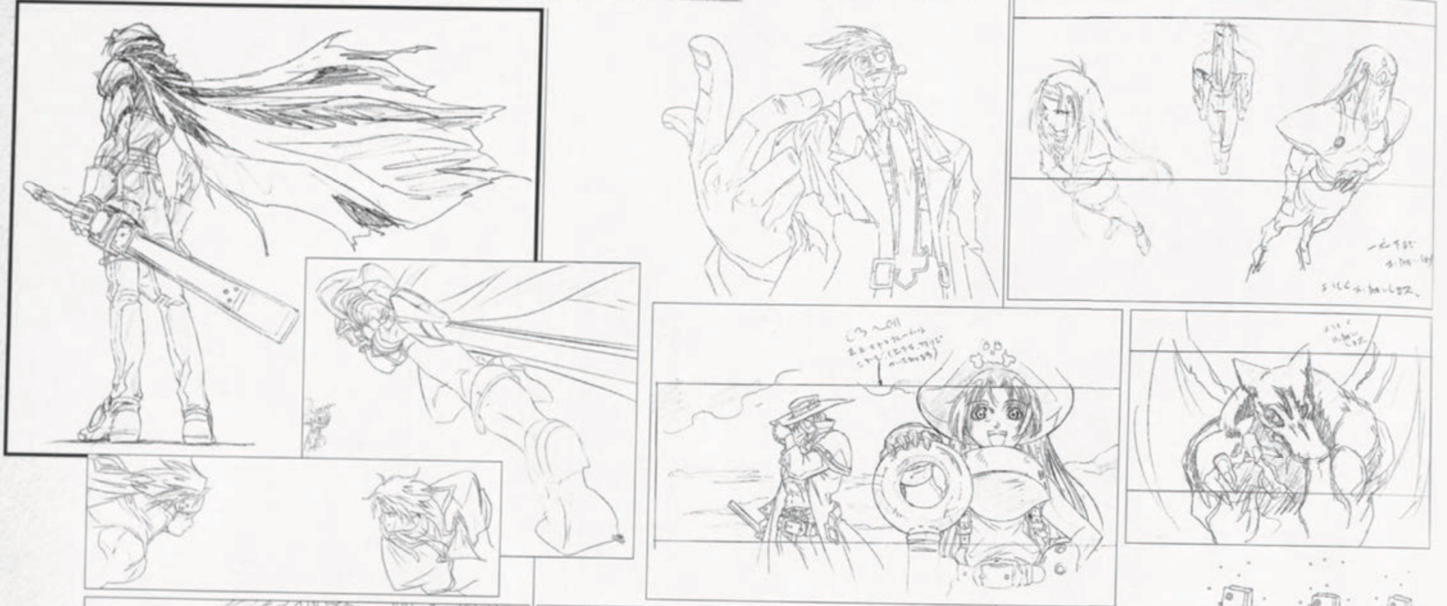
[設定資料集]

OPENING
オープニング

まずはオープニングの原画を掲載！　カメラアングルの指定や、トリミングされた画像全体を見ることができるぞ。

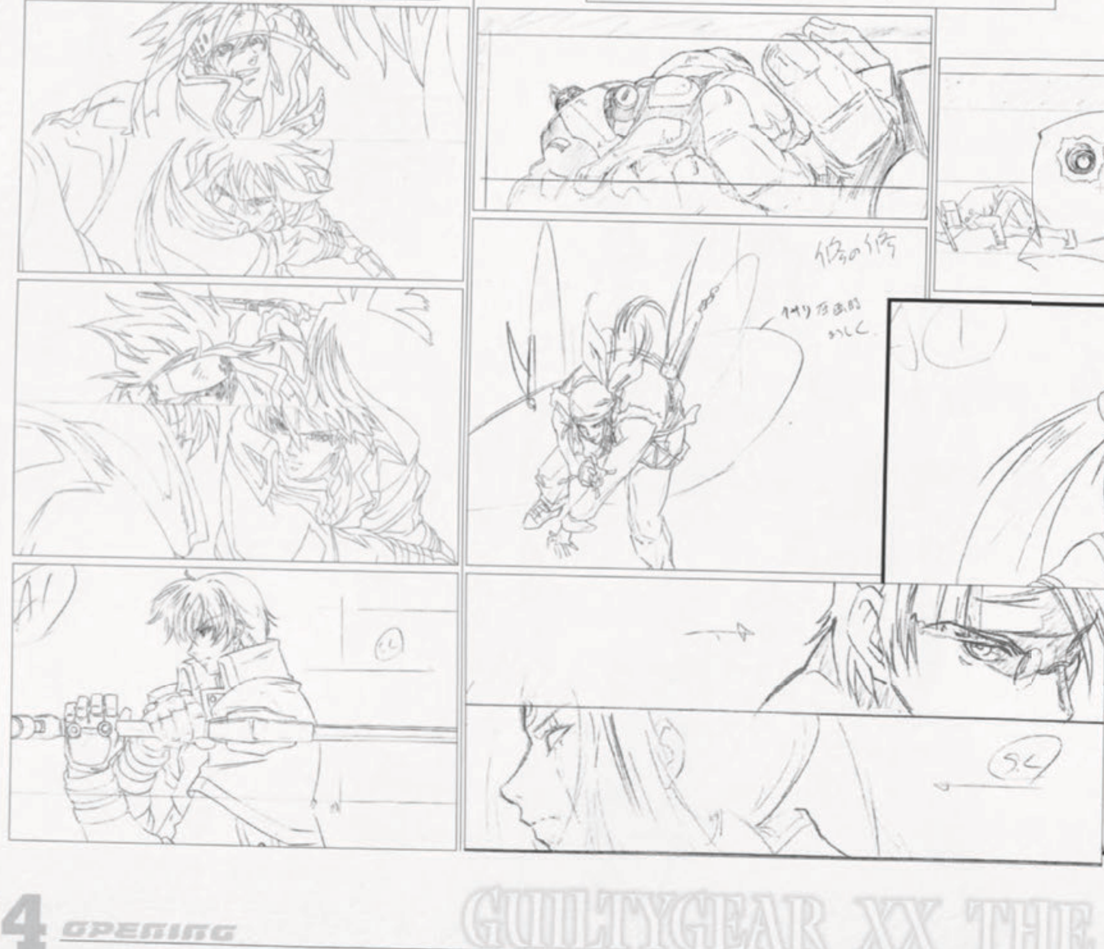
パースの付いた絵は、消失点が書き込んであるのが分かるだろうか？



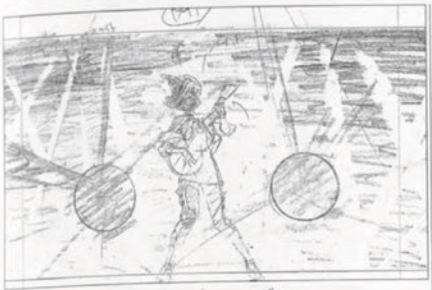




上はカットインされるチビファウスト群。なかなかラブリーだ。





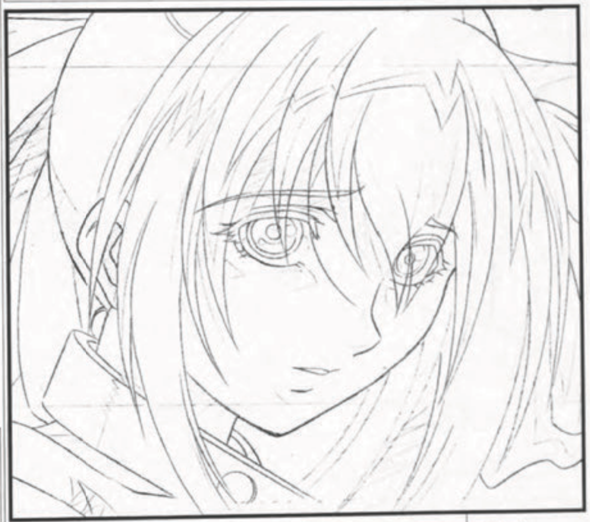


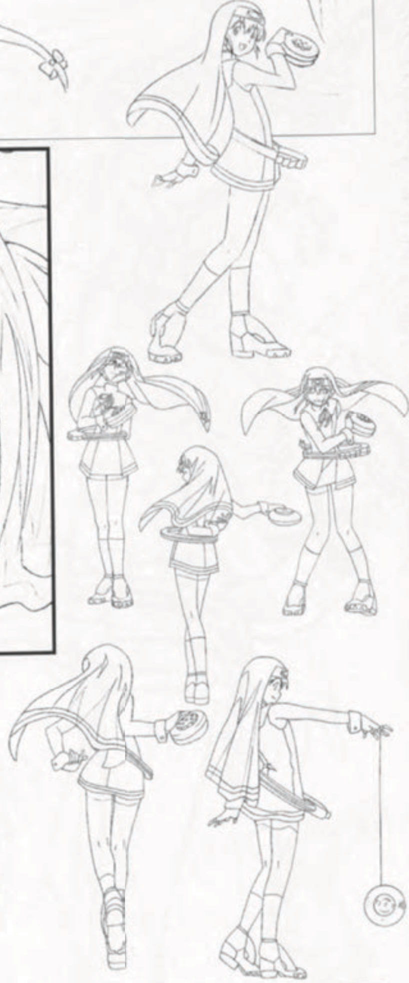




手の表情にも微妙な色気が漂う。







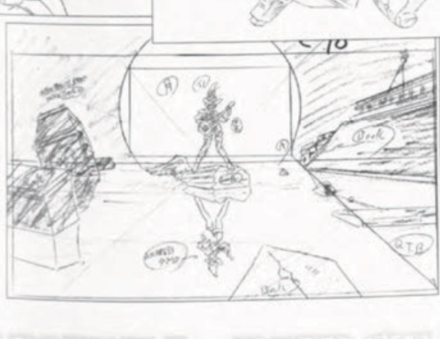




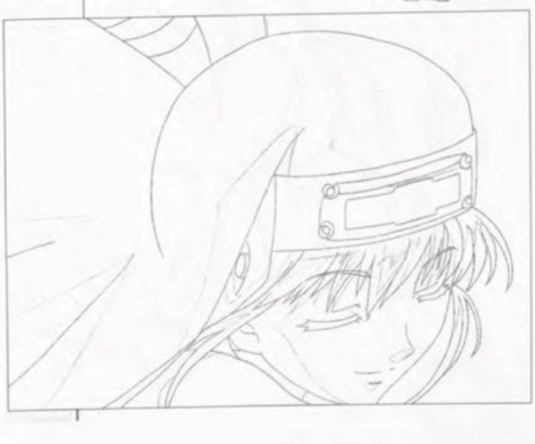
鎌を振るテスタメント。その表情は、なぜか哀しげだ。







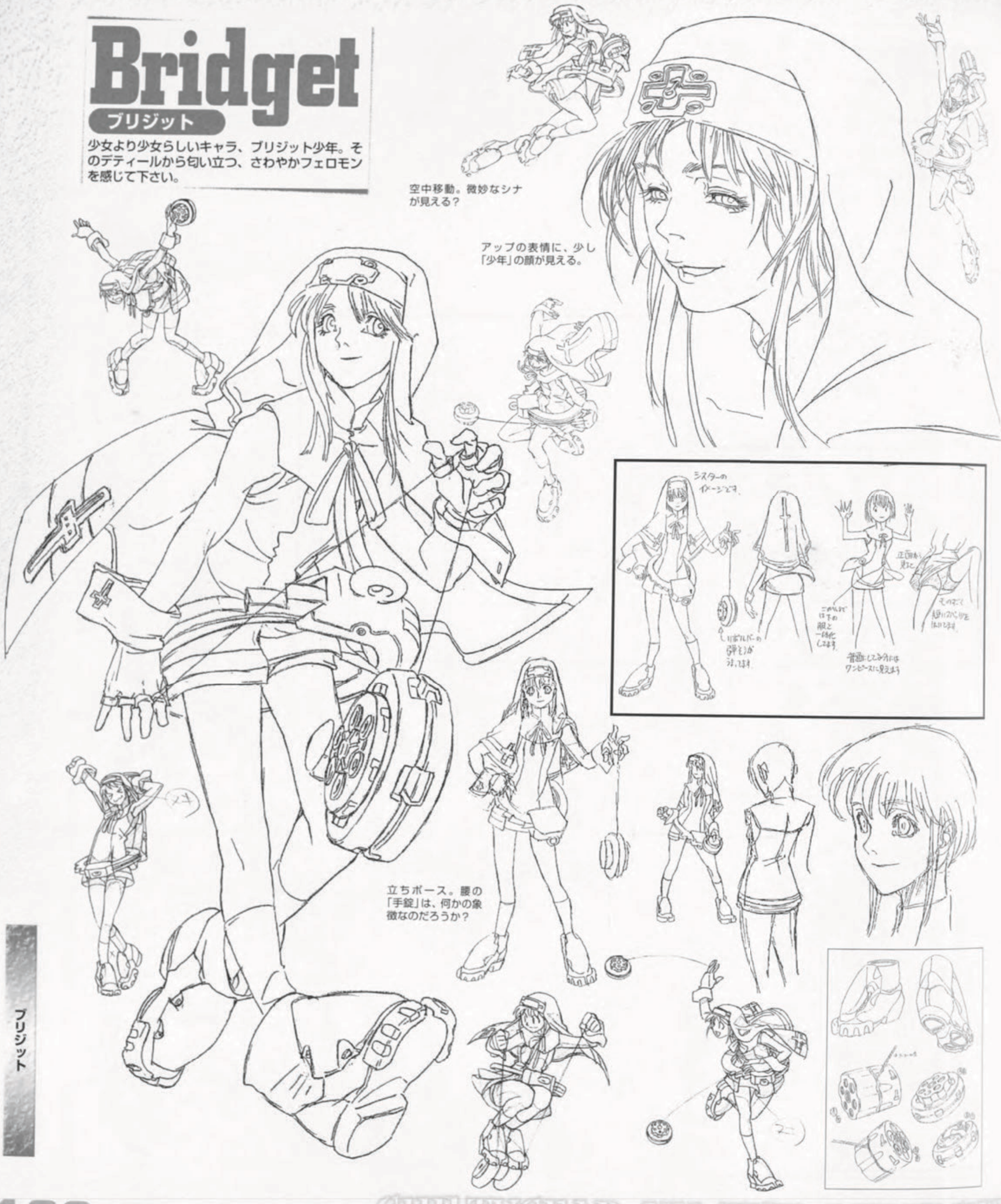




Bridget

ブリジット

少女より少女らしいキャラ、ブリジット少年。そのデティールから匂い立つ、さわやかフェロモンを感じて下さい。



空中移動。微妙なシナが見える？

アップの表情に、少し「少年」の顔が見える。

立ちポース。腰の「手錠」は、何かの象徴なのだろうか？

Slayer

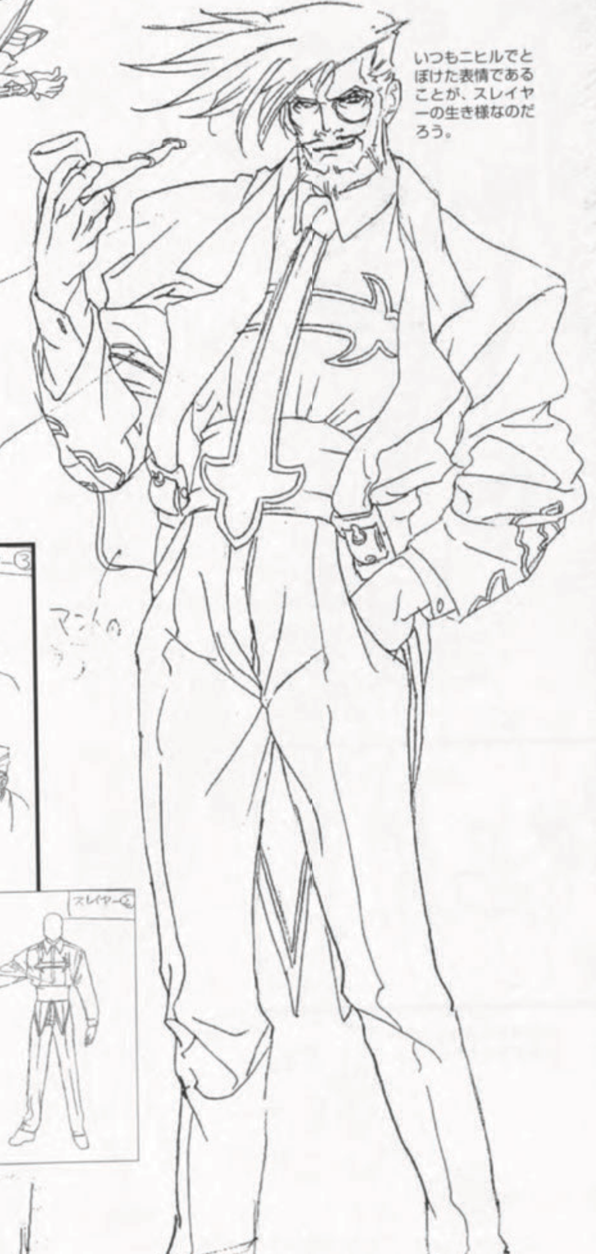
スレイヤー

今川演出風のパワフルさを感じるスレイヤー。スラッシュメタルよりゴシック寄りのキャラか？



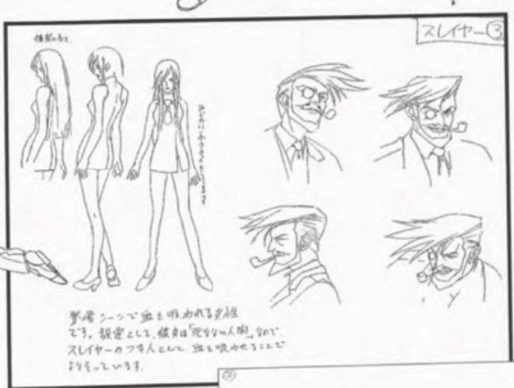


パイプも年代物のようだ。永劫といえる刻を、共に歩んできたのだろう。



いつもニヒルでとぼけた表情であることが、スレイヤーの生き様なのだろう。

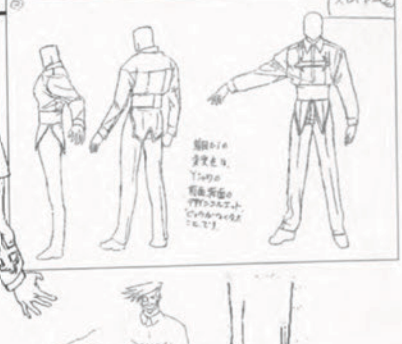




極端な身体のねじれが、その打撃の勢いを表現する。





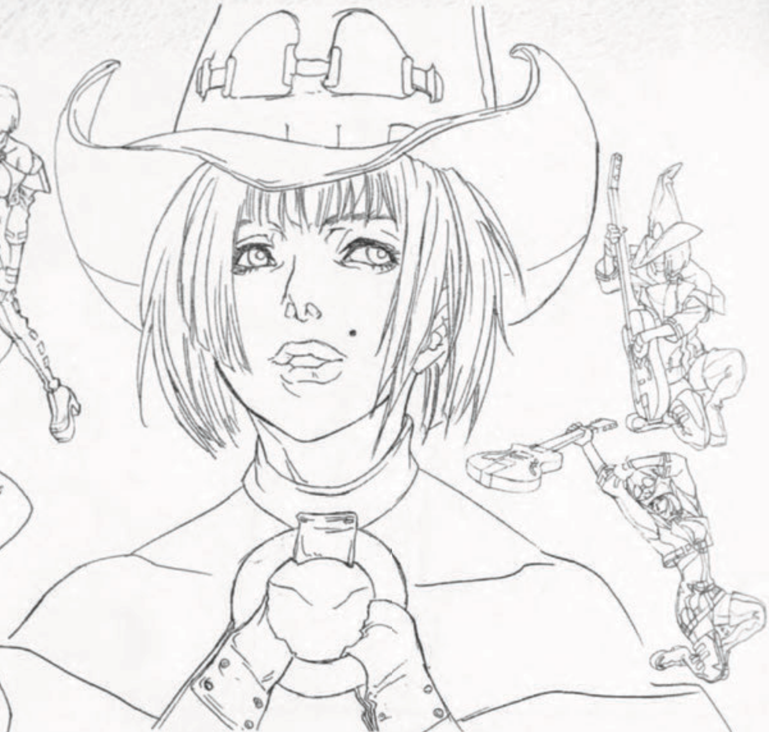


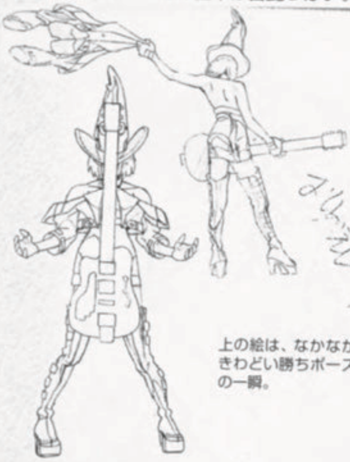
I-no

イノ

名称はブライアン=イーノの影響を感じるが、風体のインスピレーションは椎●林●からだろうか？　その仕草は皆艶っぽい。

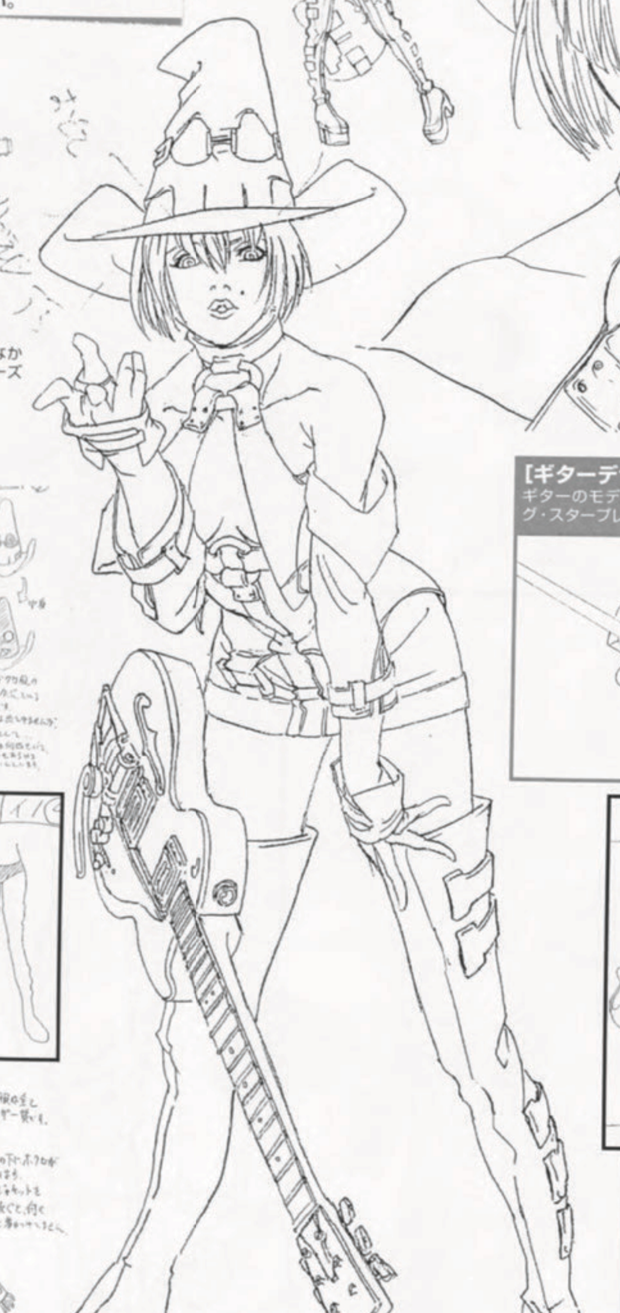




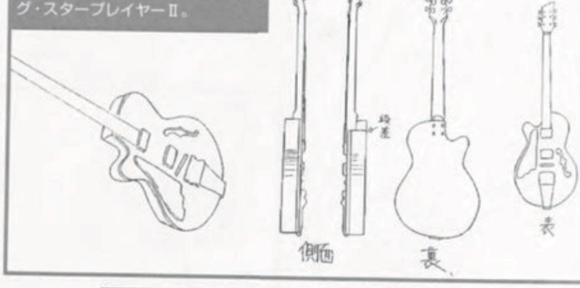


上の絵は、なかなかきわどい勝ちポーズの一瞬。

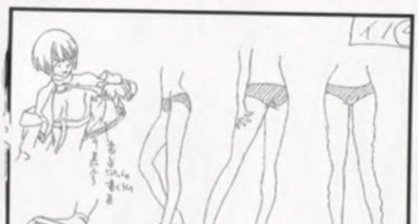




［ギターデザイン］
ギターのモデルはデューセンベルグ・スタープレイヤーII。



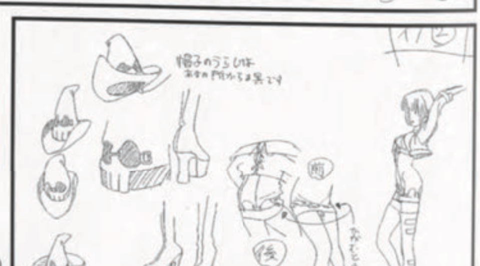




小道具や下着類も、細かい設定がなされている。



ギターはベルトではなく、イノの「力」で吊っているようだ。

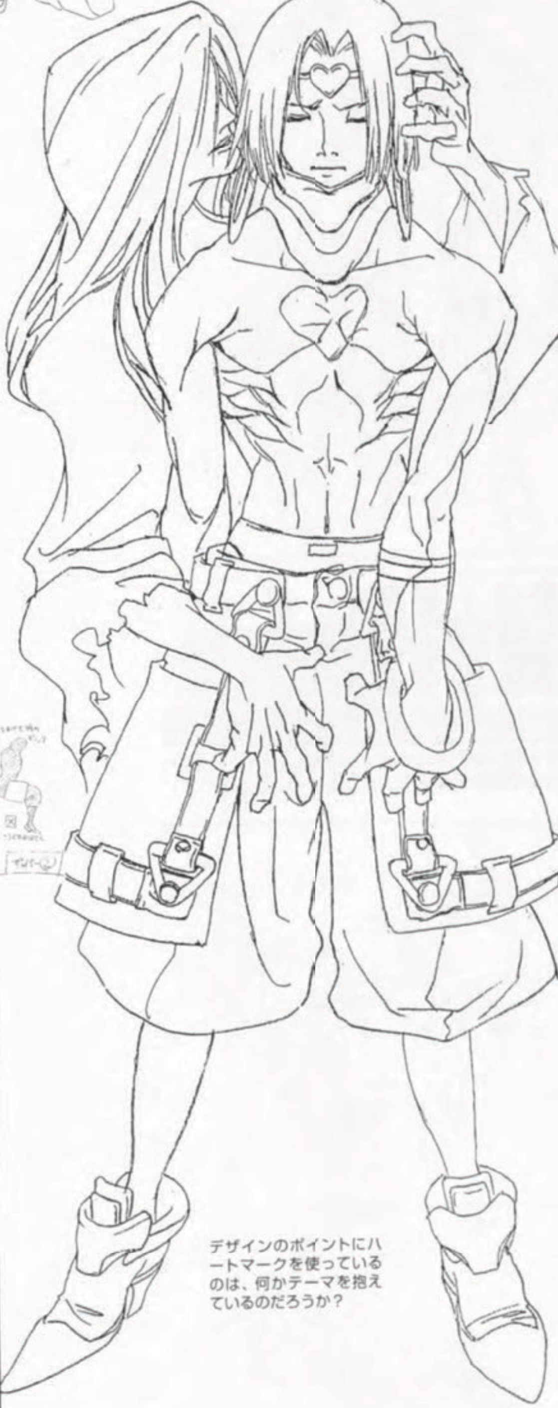


Zappa
ザッパ

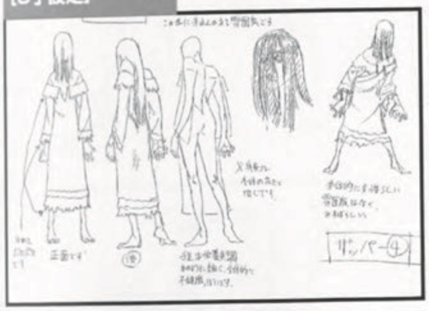
とにかく技がグロいザッパ。映画「エクソシスト」の影響を強く感じる。名称はフランク＝ザッパからか？







【S子設定】





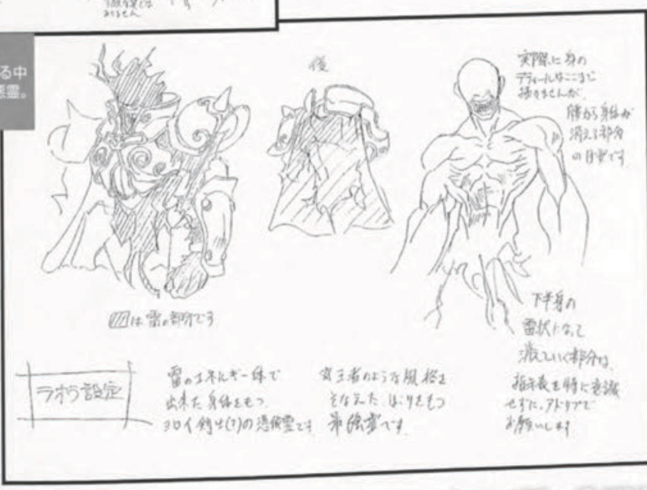


立ちポーズは、それなりにカッコイイザッパ。しかし……。



【ラオウ設定】
ザッパに取り憑いている中で、最強の強さを誇る悪霊。まさに「覇王」。





デザインのポイントにハートマークを使っているのは、何かテーマを抱えているのだろうか？

ザッパ

Sol Badguy

ソル＝バッドガイ

全身が少しシェイプされた印象のソル。前作よりも、よりしなやかな印象に変化している。






右足を踏ん張るエネルギーが、右のコブシにダイレクトに伝わっている。



Ky Kiske

カイ＝キスク

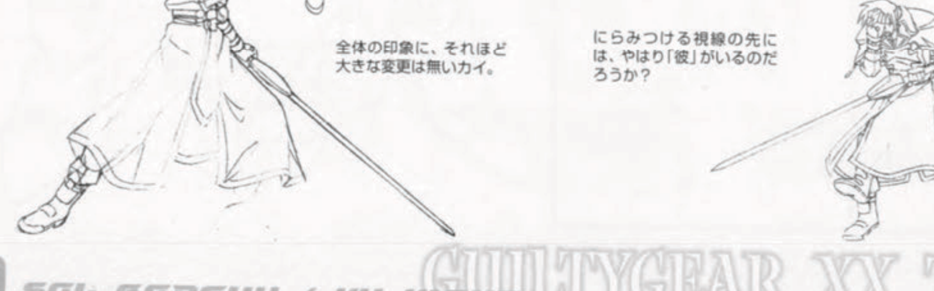
少し険しい表情のカイ。片手を上げているのは、ソルの挨拶に返事をしようとしているところ？

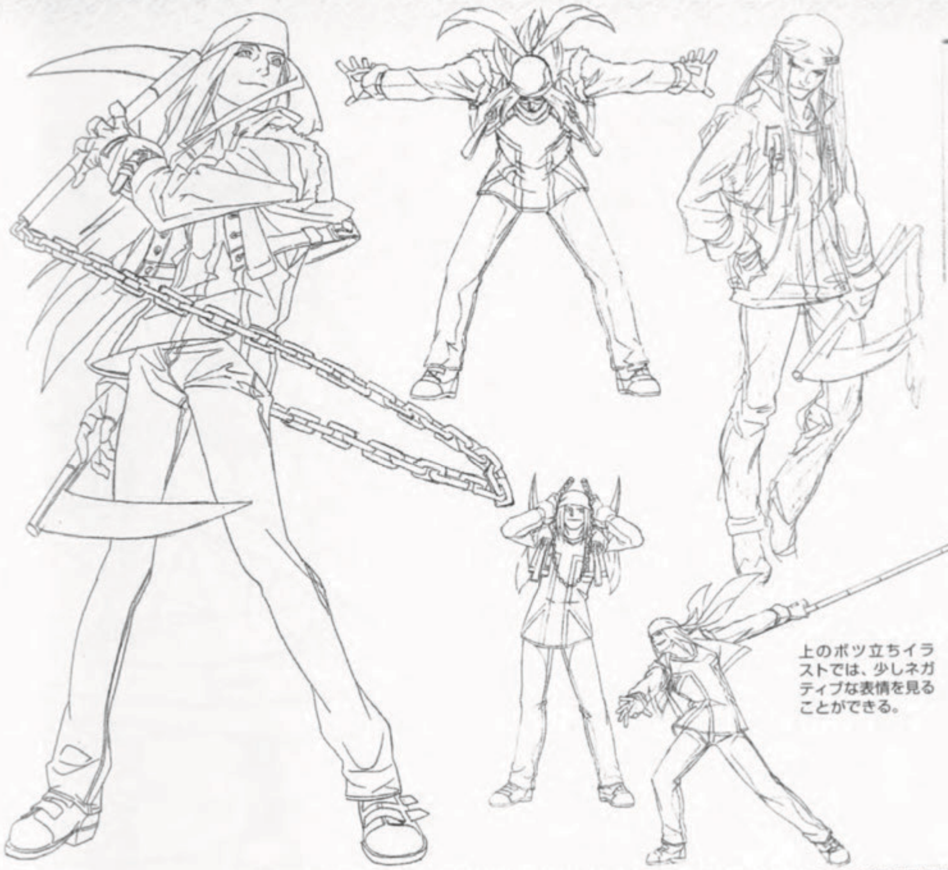





全体の印象に、それほど大きな変更は無いカイ。

にらみつける視線の先には、やはり「彼」がいるのだろうか？





Axl Low

アクセル=ロウ

「ロック青年」としてのさわやかさが漂うアクセル。鎖鎌を持つ手の表情が素晴らしい。

上のボツ立ちイラストでは、少しネガティブな表情を見ることができる。





蔵土縁 紗夢

クラドベリ=ジャム

腰から下の重心の乗せ方が見事な紗夢の全身ポーズ。腰のヒネりや服のシワなどがキレイに表現されている。

挨拶のポーズに少し大人びた表情が伺える、紗夢の顔アップ原画。





動きには、前作同様のしなやかさが見られる。

Eddie

エディ

ザトーの身体を乗っ取ったエディ。全身イラストも、「支配」をテーマに描かれているようだ。









エディがメインとなったため、より人間離れした技を出すようになった。

Millia Rage

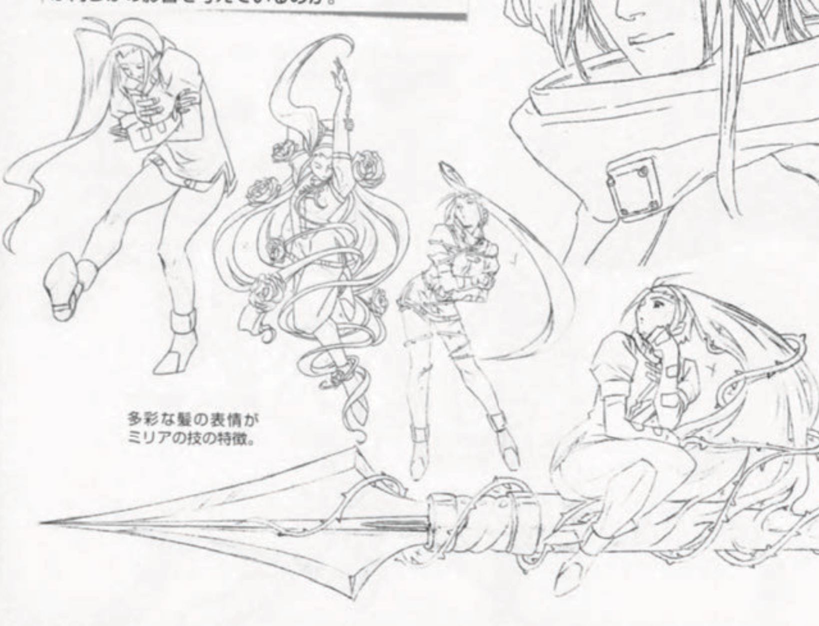
ミリア=レイジ

少し冷たい表情を見せるミリア。相変わらず感情を表に出すのが苦手なのか、それともザトーの死が何らかの影響を与えているのか。





髪の流れが美しいミリアの全身イラスト。

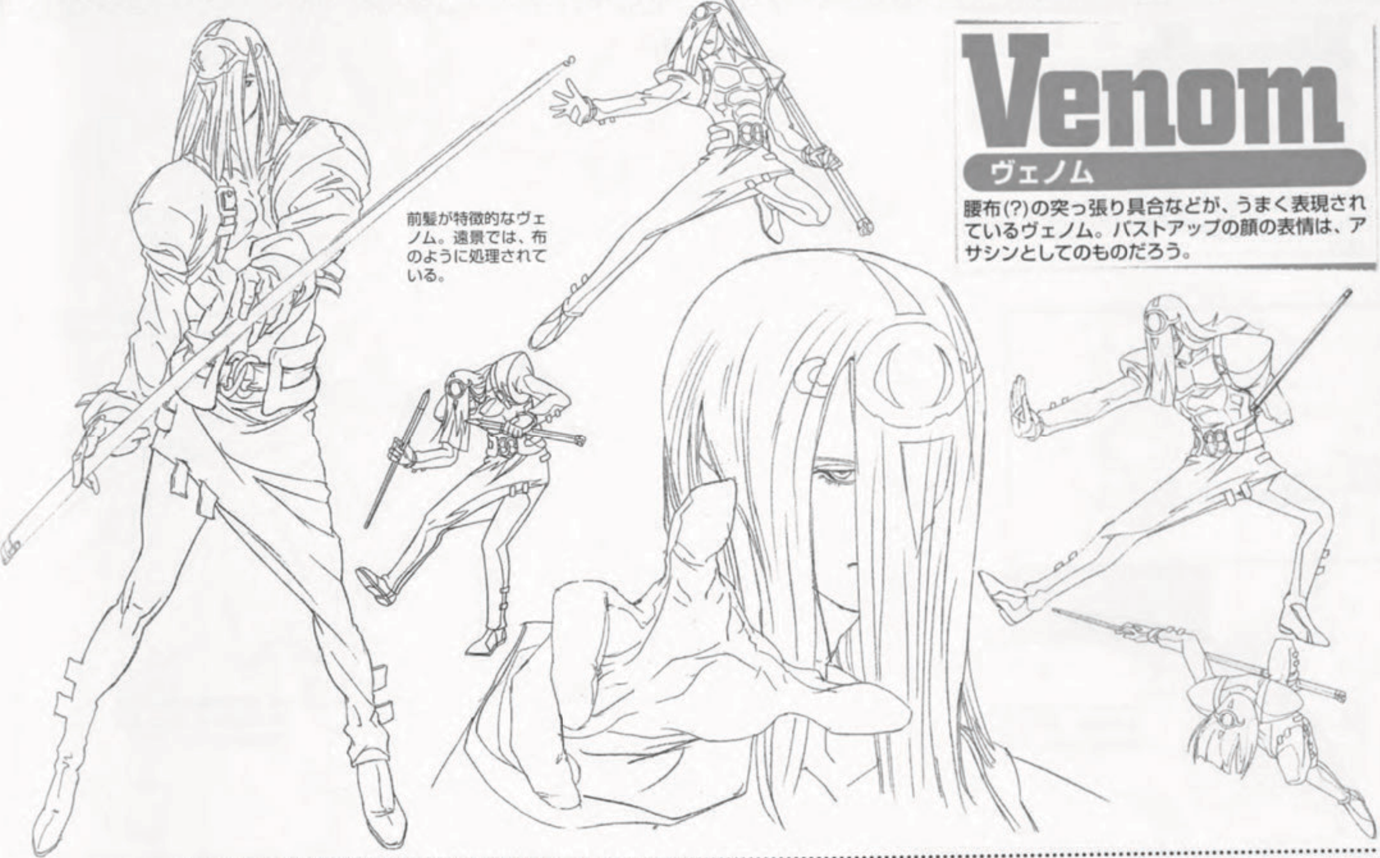


多彩な髪の表情がミリアの技の特徴。

Venom

ヴェノム

腰布(?)の突っ張り具合などが、うまく表現されているヴェノム。バストアップの顔の表情は、アサシンとしてのものだろう。

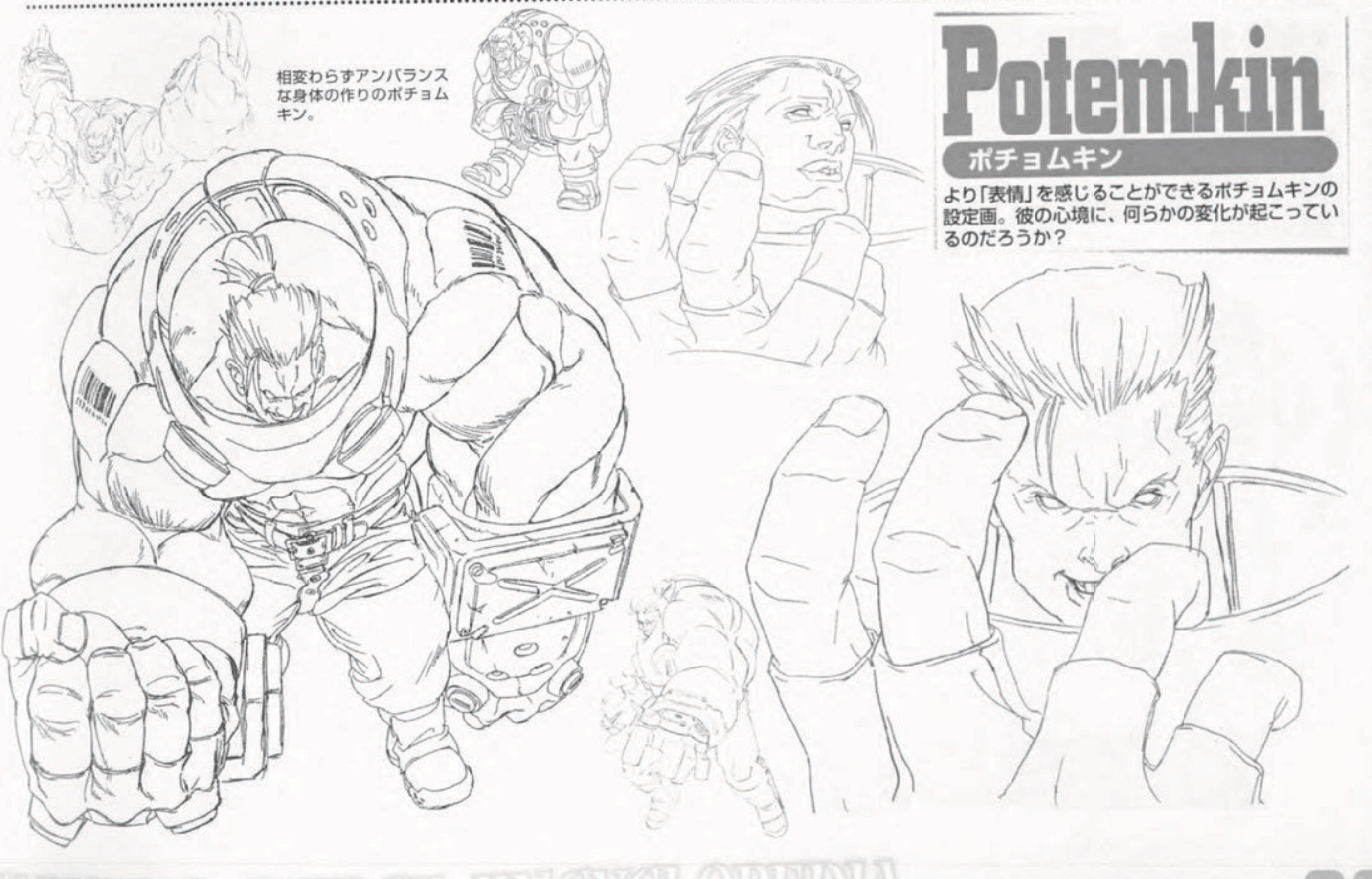


前髪が特徴的なヴェノム。遠景では、布のように処理されている。

Potemkin

ポチョムキン

より「表情」を感じることができるポチョムキンの設定画。彼の心境に、何らかの変化が起こっているのだろうか?

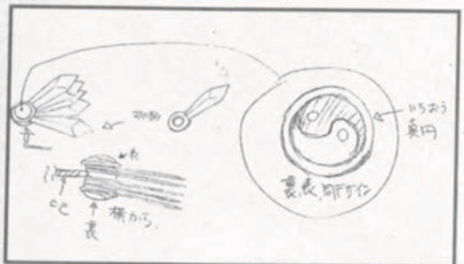


相変わらずアンバランスな身体の作りのポチョムキン。

梅喧

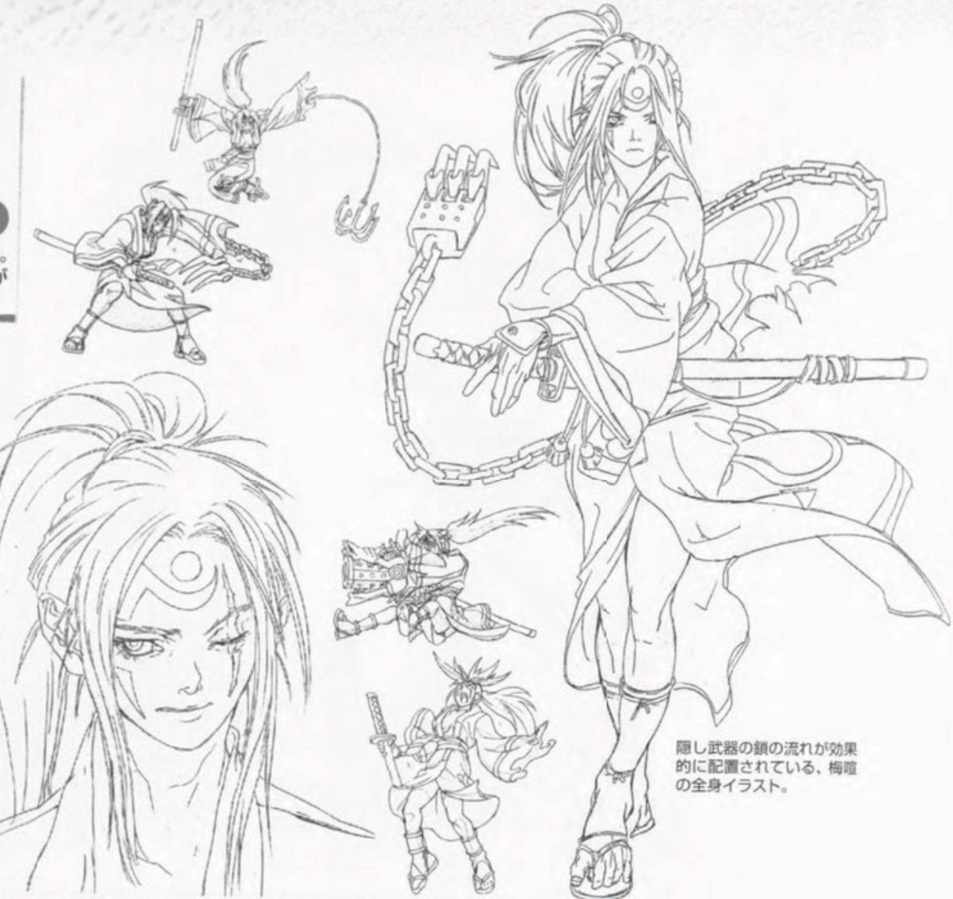
バイケン

「アジア美人」的な丸みのある骨格が際立つ梅喧。刀に手をかけた全身ポーズからは、冷たい色気が漂う。



【隠し武器設定】
今回、隠し武器に関しての設定画が足されている。





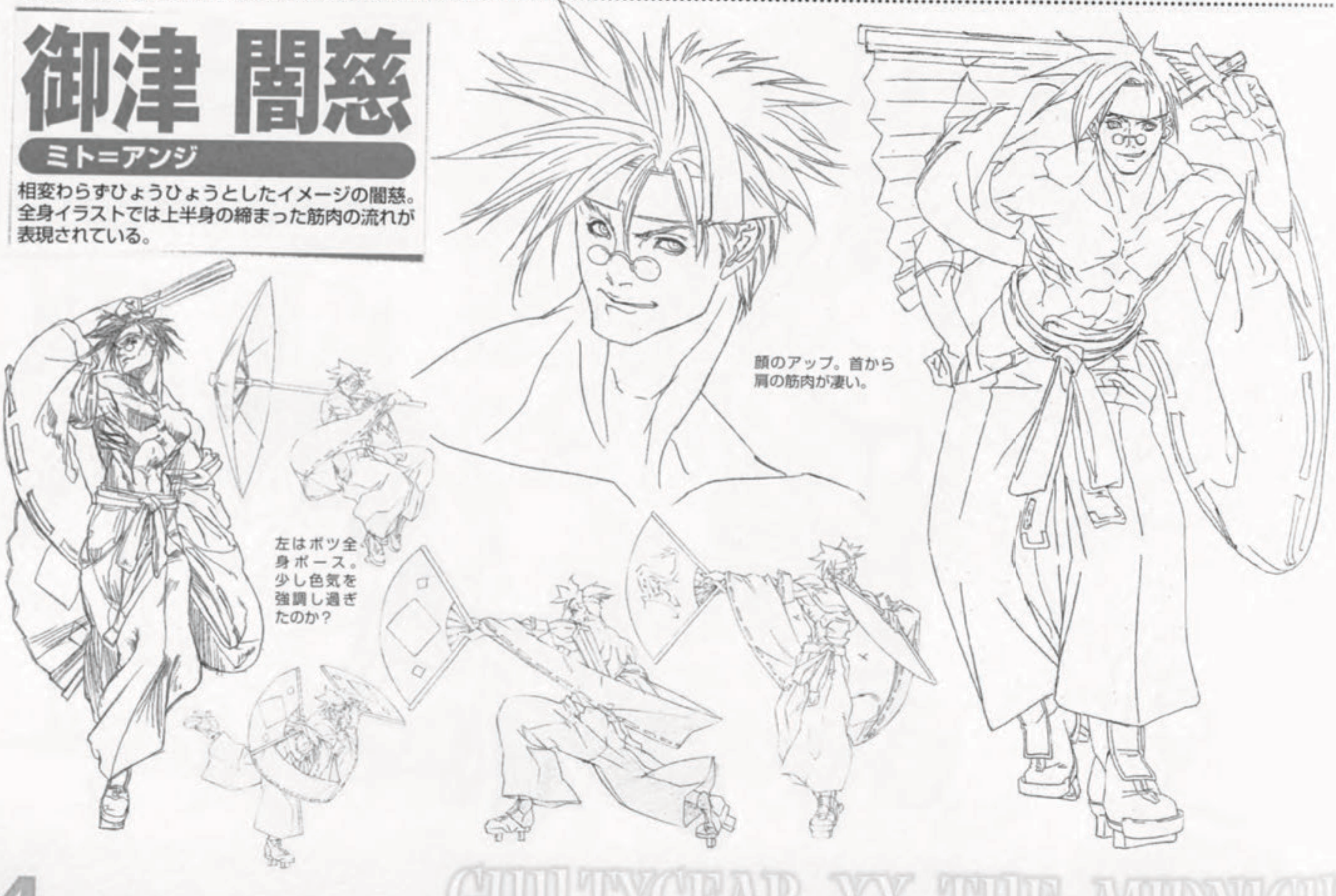
少し悔しげな表情を見せる梅喧。その意思は誰に向けられたもの？

隠し武器の鎖の流れが効果的に配置されている、梅喧の全身イラスト。

御津 闇慈

ミト=アンジ

相変わらずひょうひょうとしたイメージの闇慈。全身イラストでは上半身の締まった筋肉の流れが表現されている。



顔のアップ。首から肩の筋肉が凄い。

左はボツ全身ポーズ。少し色気を強調し過ぎたのか？

Chipp Zanuff

チップ=ザナフ

少しビジュアル系が入った(?)チップのイラスト。見下す視線の先は、誰を見ている?





少し無機質になった表情は、田島●宇風?



新たな原画は、「ニンジャ」らしい躍動感に満ちたものだ。



Faust

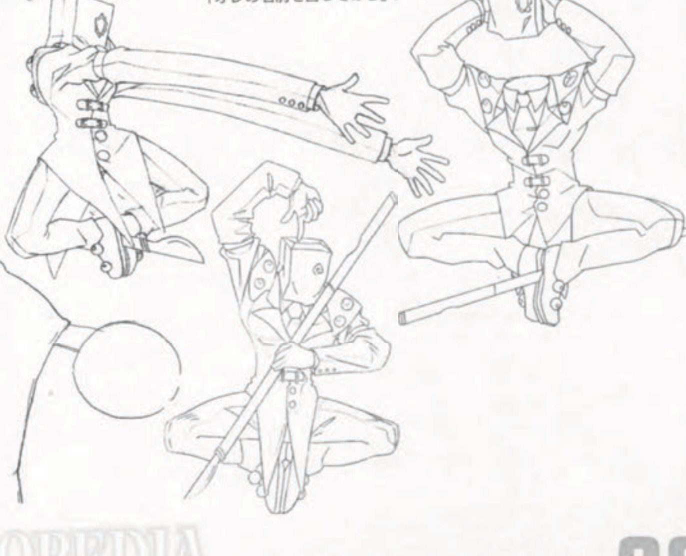
ファウスト

相変わらずとぼけたスタンスの医師・ファウスト。こんな格好をしていても、彼は本当は名医のハズなのだが……。





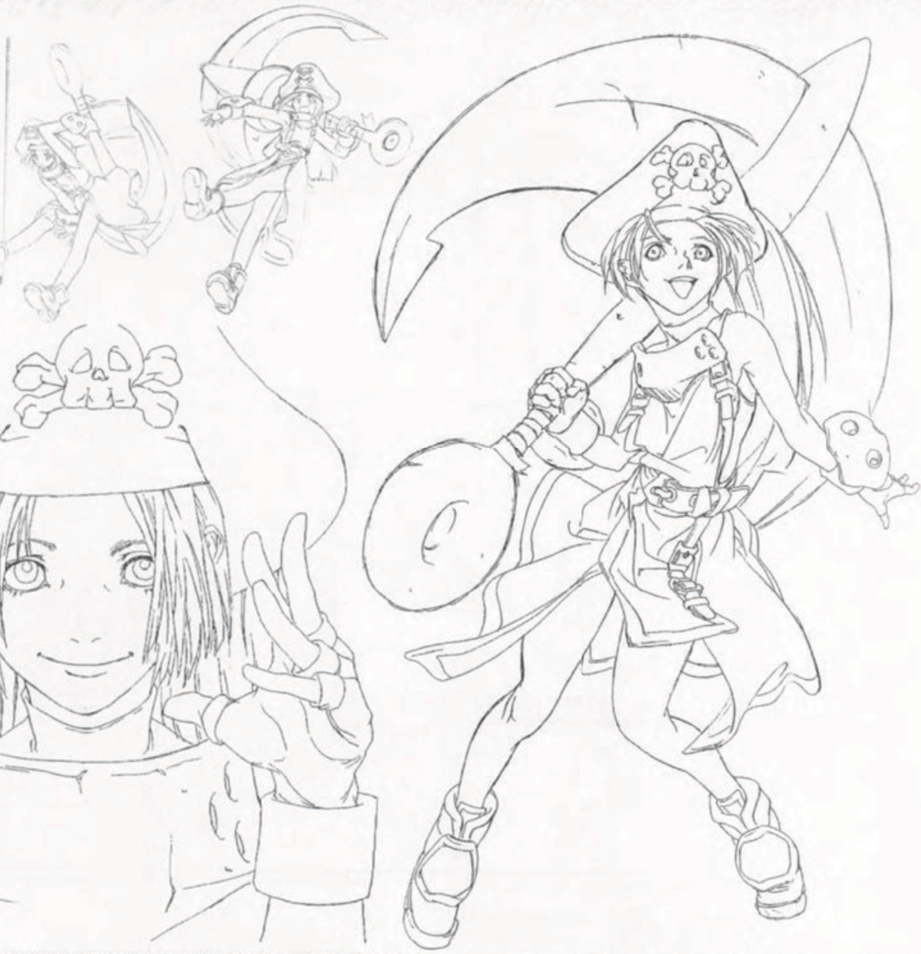
彼の胸には五つのキズ?
「オレの名前を言ってみろ」?



May

メイ

ボディラインには、さほど変化が見られないメイ。
子供らしい元気さが指先まで伝わっている。



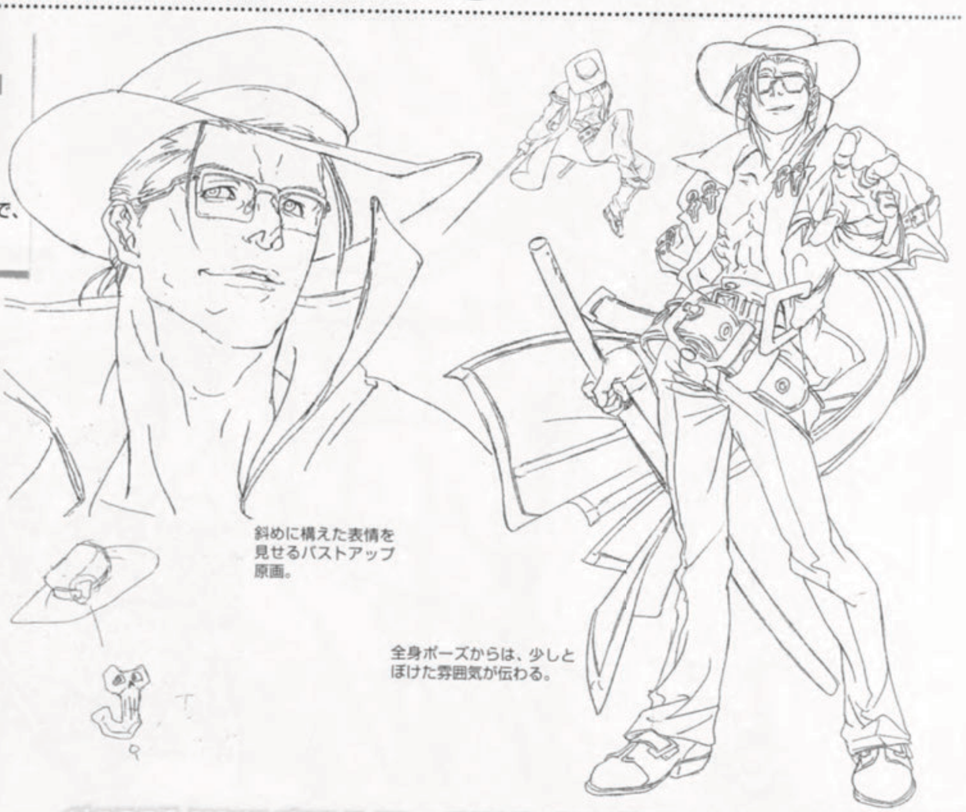


イカリの重さと子供らしい躍動感が同時に伝わってくる。

Johnny

ジョニー

少し渋みが増したジョニー。コートの揺れ具合で、
「風」のような彼の性格を表現している。





斜めに構えた表情を見せるバストアップ原画。

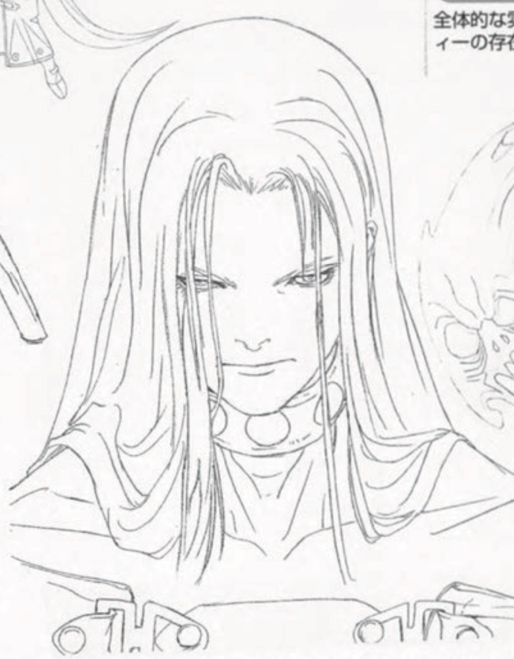
全身ポーズからは、少しとぼけた雰囲気が伝わる。

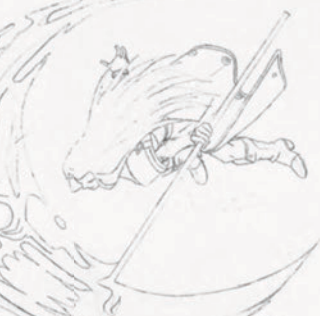
Testament
テスタメント

全体的な雰囲気が和らいだ気がするのは、ディズィーの存在があるからなのだろうか？









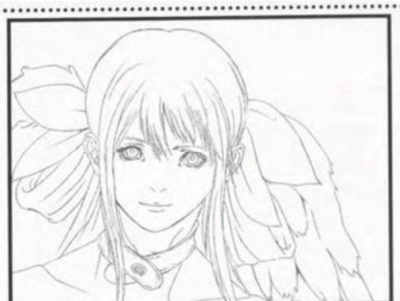


前作の全身イラストよりは、少し「狂気」のイメージが和らいだ。

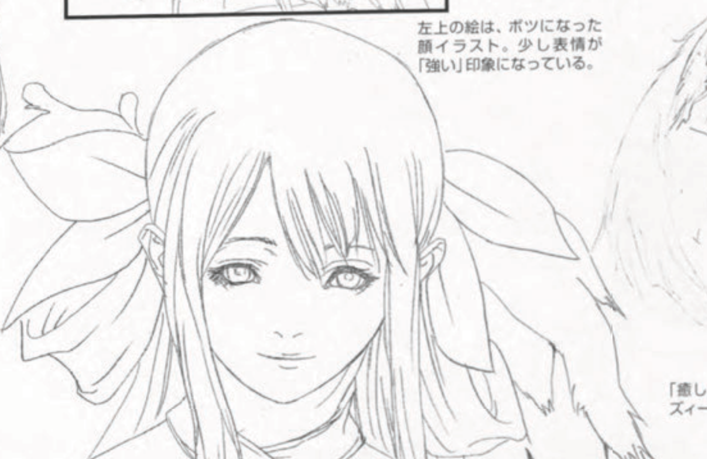
Dizzy
ディズィー

少しふくよかさを感じるディズィー全身イラスト。顔の表情は、少し心の余裕を感じさせるものになっている。





左上の絵は、ボツになった顔イラスト。少し表情が「強い」印象になっている。





「癒し」を感じるディズィーイラスト。

Dizzy's Guardian Spirit

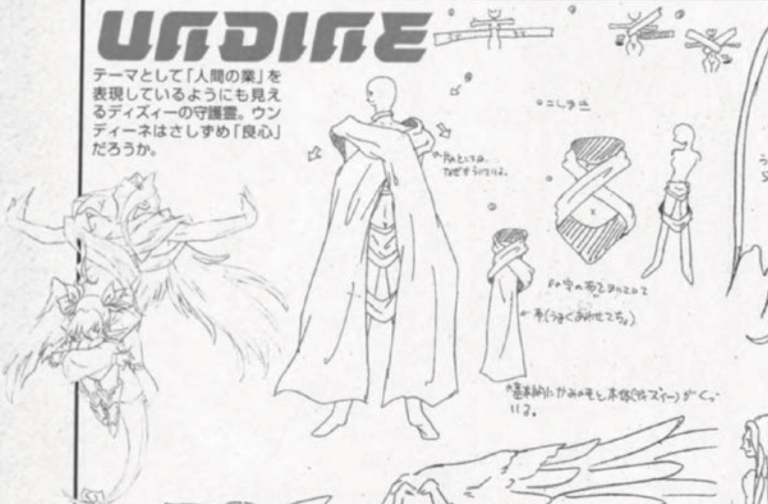
守護霊

ディズィーの守護霊であるウンディーネとネクロの新規設定画を初公開！
ディテールがよくわかるものになっている。



UNDINE

テーマとして「人間の業」を表現しているようにも見えるディズィーの守護霊。ウンディーネはさしずめ「良心」だろうか。

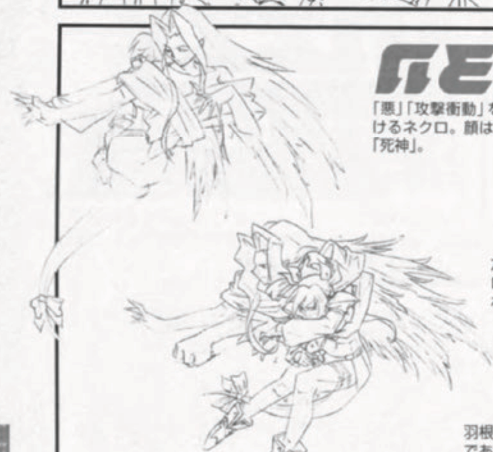




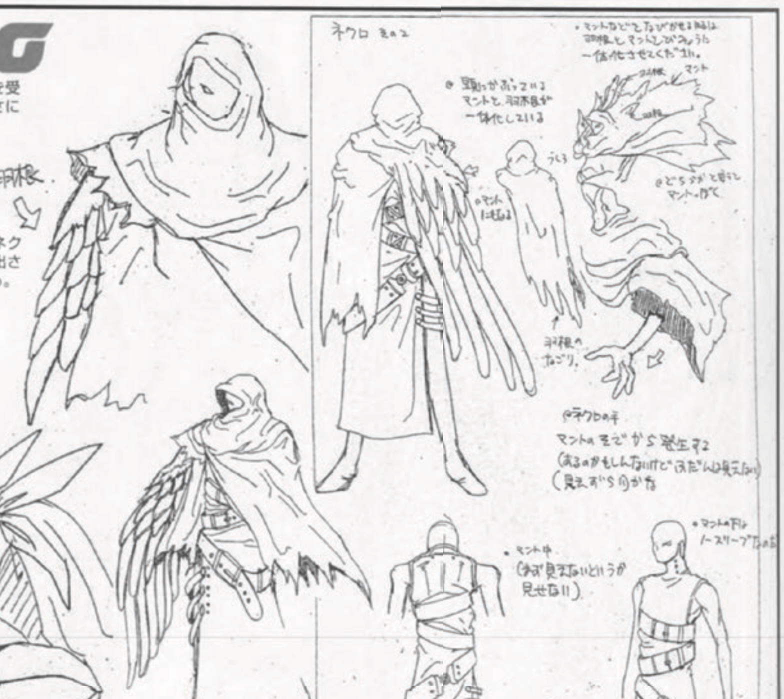


NECRO

「悪」「攻撃衝動」を具現化した印象を受けるネクロ。顔はドクロであり、まさに「死神」。



左の原画は、一瞬ネクロのコブシが突き出されているのが見える。



羽根はマントの一部であるようだ。



守護霊



ARTS DATA LIST

［技データ］

◎リスト用語解説

※発生、持続、硬直、無敵時間など、時間に関する数値の単位はすべてフレーム（1フレーム=約60分の1秒）。※攻撃力やテンションゲージ増加量の補正などはP221からのデータを参照のこと。

●**技名**……その技の名称。近距離技は近、遠距離技は遠、デッドアングルアタックはDAA、ダストアタックはダストと略している。

●**攻撃力**……相手に与えられるダメージの基本値。相手キャラや状況によって補正を受ける。

●**ゲージ**……テンションゲージ増加量の基本値（単位は%）。通常技は相手に当てたときのみ増加するため、その数値を表記。必殺技は出しただけで増加するため、「出したときの増加量／当てたときの増加量」という形で表記。いずれも状況によって補正を受ける。

●**レベル**……攻撃レベル。1～5の5段階存在し、数値が大きいほどヒット時ののけ反り時間、ガード硬直時間、ノックバック距離などが大きくなる。

●**ガード方向**……その技を防ぐ事ができる防御法。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「空F」は空中フォルトレスディフェンス、「全」は前述の4種類すべてで防げることを示す。

●**キャンセル**……可能なキャンセルのタイプ。「連」は連打キャンセル、「C」はキャンセル、「J」はジャンプキャンセル、「R」はロマンキャンセル、「F」はフォースロマンキャンセルが可能なことを示す。

●**発生**……技動作が始まってから攻撃判定が発生するまでにかかる時間。背景暗転の演出が入る覚醒&一撃必殺技は、「暗転まで＋暗転後の発生」という形で表記。便宜上、背景暗転の時間は相手を基準に計測し、相手が停止する直前までを「背景暗転まで」。相手が動き始めてから攻撃判定が発生するまでを「暗転後の発生」としている。「暗転後の発生」が0の技は、相手が停止している間に攻撃判定が発生することを示す。

●**持続**……攻撃判定が発生している時間。攻撃判定が発生したフレームを1として計測しているため、1フレーム目は発生と重複している事に注意。例えば「発生6、持続4」の場合は、6～9フレーム目が持続、10フレーム目以降は硬直（後述）となる。
　また、多段技の持続は特殊な表記を使用している。攻撃判定が途切れ無く持続する場合は、「1段目扱いの持続・2段目扱いの持続……」という形で各段ごとの持続を列挙。攻撃判定が一度消えてから再度発生する場合は、「1段目の持続（攻撃判定の無い時間）2段目の持続……」という形で表記。

●**硬直**……攻撃判定が無くなってから動作が終了するまでの時間。動作終了後も攻撃判定が持続する飛び道具などは、動作開始から終了までの時間を「全体○○」という形で表記。

●**硬直差**……相手にガードさせた後の、両者の硬直時間の差。＋なら相手よりも先に動くことができ、－ならば相手の方が先に動き出す事を示す。基本的に最後の段を発生直後に当てて計測しているが、出す高さによって数値が変動する空中技などは割愛してある。

●**備考**……上記項目に収まらない要素。通常技は合番を入れて欄外に記載してある。表記の意味は主に以下の通り。
「○○～○○■■無敵」／無敵時間。○○～○○にあるフレームの間、「無敵」は全身のやられ判定と投げられ判定、「対打撃無敵」は全身のやられ判定、「対投げ無敵」は投げられ判定。「上半身無敵」「膝上無敵」「足元以外無敵」「下半身無敵」「足元無敵」はそれぞれ表記された部位のやられ判定が無くなることを示す（部位はあくまで目安）。
○○**効果**／ヒット時の効果。カウンターヒット時限定のものは「CH時○○効果」と表記。「よろけ」の後に記載した数値は、相手が回復を行なわなかった場合のよろけ時間。通常ヒットでよろけ効果のある技は通常ヒット時、カウンターヒット時限定でよろけ効果のある技はカウンターヒット時の数値。自分が動いている時間を基準に計測しており、自分がヒットストップによって停止している間は除外している。
基底ダメージ補正○○%／以降の連続技のダメージ補正率。その技を連続技の1ヒット目に使用した場合、その後連続技として決めた技に×○○%の補正が掛かる。
気絶値×○○／気絶値の補正率。その技を決めたときは、ダメージ値から算出した気絶値に×○○の補正が掛かる。
○○**しゃがみ状態**／○○の間はしゃがみ状態となっており、攻撃をくらうとしゃがみやられになることを示す。
○○**CH扱い**／発生～持続以外であっても、○○の間に攻撃をくらうとカウンターヒットになることを示す。
○○**から追加技へ移行可能**／追加技に移行できるタイミング。最速で入力すると、○○の時点で追加技の動作が開始される。

SLAYER

スレイヤー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	16	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	6	6	−2	
立ち	K	28	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	3	8	+3	
立ち	近S	28	2.6	3	立／屈／空F	CJR	5	4	14	−4	
立ち	遠S	32	2.6	3	立／屈／空F	CJR	13	2	7	+5	
立ち	HS	50	3.8	5	立／屈／空F	CJR	13	5	18	−4	※1
しゃがみ	P	14	1.4	1	立／屈／空F	連CR	5	2	6	+2	
しゃがみ	K	16	2.6	3	屈	CR	6	2	12	0	※2
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	CJR	10	9	12	−11	
しゃがみ	HS	48	3.8	5	屈	R	14	2	27	−10	※3
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	連CR	5	3	9	—	
ジャンプ	K	24	2.6	3	立／空	CJR	6	9	16	—	
ジャンプ	S	20	2.6	3	立／空	CJR	4	—	—	—	※4
ジャンプ	HS	42	2.6	3	立／空	CR	13	5	18	—	
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	CR	7	5	32	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	34	3.8	5	立／屈／空F	RF	18	6	14	−1	※6
➡+K	22	2.6	3	立／空	R	16	5	8	+1	
➡+HS	60	3.8	5	立／屈／空F	CR	18	6	15	−2	※7
足払い	30	2.6	5	屈	R	9	21	12	−14	
ダスト	22	2.6	3	立／空F	R	22	3	20	−9	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	18	6	17	−9	※8
投げ	63	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：よろけ効果（最大35）
※2：基底ダメージ補正90%
※3：6～11足元無敵／CH時ダウン効果、気絶値×0.25
※4：持続は着地まで2(2)2(4)を繰り返す
※5：着地後に5の硬直あり／CH時地面バウンド効果
※6：1～3上半身無敵／4～13膝上無敵／壁バウンド効果
※7：CH時よろけ効果（最大47）
※8：1～23無敵／ダウン効果／基底ダメージ補正50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
フェイント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体31／ボタン5フレーム以上押しっぱなし
D(ダンディー)ステップ(P)	—	2.5	—	—	F	—	—	—	—	全体30／1～3無敵／15から追加技に移行可能
D(ダンディー)ステップ(K)	—	2.5	—	—	F	—	—	—	—	全体38／1～6無敵／19から追加技に移行可能
→パイルバンカー	80	3.0／7.2	5	立／屈／空F	R	4	3	33	−17	ダウン効果／CH時壁バウンド効果／気絶値×1.5
→クロスワイズヒール	35+40	3.0／4.8	3	立／屈／空F	R	6	4(9)7	21	−14	3～18足元以外無敵／ダウン効果／着地前まで被CH扱い
→アンダープレッシャー	30	1.5／4.8	3	立／屈／空F	R	6	2	13	−1	CH時よろけ効果（最大39）／9から追加技に移行可能
→イッツ レイト	44	1.5／4.8	5	立／空F	R	14	6	16	−3	CH時バウンド効果
マッパハンチ(P)	40	2.0／4.8	5	立／屈／空F	R	11	3	18	−2	
マッパハンチ(P)	45	2.0／4.8	5	立／屈／空F	R	14	6	19	−6	
血を吸う宇宙	30	—	—	—	—	8	—	—	—	よろけ効果（最大57）／空振り時全体21／投げ間合い100dot
アンダートウ	60	2.0／7.2	3	—	R	31	3	30	—	ダウン効果
フットルース ジャーニー	36×3	2.0／3.6	4	立／屈／空	R	5	2(2)×6	着地後11	—	攻撃判定は（前→後ろ）×3の順で発生／ダウン効果
デッド オン タイム	120	—	5	立／屈／空F	R	7+0	8	53	−41	7～9無敵／壁バウンド効果／気絶値×0／着地前まで被CH扱い
永遠の翼	88	—	5	立／屈／空F	R	5+2	18	43	−42	1～24対打撃無敵／ダウン効果／着地前まで被CH扱い
直下型ダンディー	100	—	5	立／屈／空F	R	10+3	着地まで	着地後20	—	1～12対打撃無敵／よろけ効果（最大41）／CH時ダウン効果
オール デッド	—	—	—	立／屈／空	—	9+10	10	25	−16	一撃必殺準備80／10～16対打撃無敵

I-NO

イノ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	4	4	6	0	
立ち	K	20	2.6	2	立／屈／空F	CJR	7	7	12	−7	
立ち	近S	34	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	2	12	0	
立ち	遠S	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	13	6	17	−9	
立ち	HS	55	3.8	5	立／屈／空F	CJR	13	4	18	−3	※1
しゃがみ	P	10	1.4	1	立／屈／空F	連CR	5	2	6	+2	※2
しゃがみ	K	15	1.4	1	屈	CR	5	2	8	0	※3
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	CJR	9	2	15	−3	
しゃがみ	HS	46	3.8	5	立／屈／空F	CR	11	2	11	+6	
ジャンプ	P	18	1.4	1	立／空	連CR	5	5	12	—	
ジャンプ	K	15	2.6	2	立／空	CR	4	21	18	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	CJR	8	6	23	—	
ジャンプ	HS	46	2.6	3	立／空	CR	14	6	着地まで	—	
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	CJR	16	5	着地まで	—	※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	3.8	3	立／屈／空F	CR	9	3	21	−10	※5
➡+HS	20+65	3.8／3.8	4、5	立／屈／空F	CR	5	4(12)18	17	−6	※6
足払い	30	3.8	5	屈	CR	11	3	18	−7	
ダスト	15	2.6	3	立／空F	R	25	12	9	−7	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	3	25	−14	※7
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：11～18足元無敵
※2：基底ダメージ補正80%
※3：基底ダメージ補正75%
※4：基底ダメージ補正80%／着地に7の硬直あり／ダウン効果
※5：1～11上半身無敵
※6：2段目ダウン効果／1段目CH時よろけ効果（最大43）／2段目CH時よろけ効果（最大47）
※7：1～13無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
大木をさする手(S)	40	2.0／7.2	5	屈／空F	R	21	2	16	+1	3～18膝上無敵／よろけ効果（最大35）
大木をさする手(HS)	40	2.0／7.2	5	屈／空F	RF	28	2	16	+1	5～25膝上無敵／よろけ効果（最大35）
抗鬱音階(地上)	12、12×(0～5)	2.5／1.2	1、2×5	立／屈／空	F	19	—	—	−11	全体50
抗鬱音階(空中)	12、12×(0～5)	2.5／1.2	1、2×5	立／屈／空	F	13	—	着地後6	—	
狂言実行(P)	40	2.0／4.8	3	立／空F	R	13	—	着地後7	−4	
狂言実行(K)	44	2.0／4.8	3	立／空F	R	13	—	着地後11	2	
狂言実行(S)	44	2.0／4.8	3	立／空F	R	13	—	着地後13	−5	
狂言実行(HS)	20×3	2.0／4.8	3	立／屈／空F	R	10	32	着地後8	—	
ケミカル愛情(地上)	45	2.5／1.2	5	立／屈／空	F	11	11	12/着地後8	−1	1から空中判定／着地まで被CH扱い
ケミカル愛情(空中)	30	2.5／3.8	5	立／屈／空	F	11	11	着地後8	—	着地まで被CH扱い
窓際desperate	46×3	—	3	立／屈／空	—	7+2	21	—	−2	全体38／1～13対打撃無敵
限界フォルテッシモ	50×3	—	4	立／屈／空	—	7+0	9	着地まで	—	1～7対打撃無敵／着地まで被CH扱い
臨書遺言	—	—	—	立／屈／空F	—	7+8	3	32	−35	一撃必殺準備76／4～18対打撃無敵

スレイヤー／イノ

ZAPPA ザッパ

無憑依時通常技

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1.4	1	立/屈/空F	CJR	5	2	6	2	※1
立ち	K	22	2.6	2	立/屈/空F	CR	9	6	8	−2	※2
立ち	近S	26	2.6	3	立/屈/空F	CJR	8	6	18	−10	
立ち	遠S	30	2.6	3	立/屈/空F	CR	13	9	7	−2	
立ち	HS	20×3	3.8	4	立/空F	R	22	3×6	12	−7	※3
しゃがみ	P	12	1.4	1	立/屈/空F	CJR	5	3	9	−2	※4
しゃがみ	K	16	2.6	2	屈	CR	7	6	7	−1	※5
しゃがみ	S	26	2.6	3	立/屈/空F	CR	11	9	12	−7	※6
しゃがみ	HS	60	3.8	5	立/屈/空F	CJR	15	5	14	±0	※7
ジャンプ	P	13	1.4	1	立/空	CJR	6	6	9	—	
ジャンプ	K	22	2.6	2	立/空	CR	10	11	18	—	
ジャンプ	S	32	2.6	3	立/空	CJR	9	3	15	—	
ジャンプ	HS	28	2.6	3	立/空	CR	12	2(1)2(1)	12	—	※8
ジャンプ	D	40	2.6	3	立/空	CR	9	6	18	—	※9

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
→+P	24	2.6	3	屈	CR	11	3	18	−7	※10
→+HS	50	3.8	5	立/空F	R	21	19	26	−26	※11
足払い	30	2.6	3	屈	CR	13	6	12	−4	
ダスト	17	3.8	4	立/空F	CR	23	4	22	−9	※12
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	15	4	15	−5	※13
投げ	50	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正90%
※2：1〜22足元無敵／CH時ダウン効果
※3：最大3ヒット
※4：基底ダメージ補正90%
※5：基底ダメージ補正80%
※6：CH時よろけ効果(最大39)
※7：よろけ効果(最大50)／気絶値×2.0
※8：最大1ヒット
※9：着地に5の硬直あり／ダウン効果／CH時壁バウンド効果
※10：1〜2上半身無敵／3〜13膝上無敵／CH時ダウン効果
※11：壁バウンド効果
※12：7から対投げ無敵／15から下半身無敵
※13：1〜20無敵／ダウン効果

幽霊憑依時通常技

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	40	2.6	3	立/屈	R	6	2	19	−7	
立ち	遠S	22	2.6	3	立/屈	R	9	7	17	−7	※1
立ち	HS	50	3.8	5	立/屈	R	14	5	21	−9	
しゃがみ	S	20	2.6	3	屈	R	5	6	18	−10	
しゃがみ	HS	50	3.8	4	全	R	17	9	15	10	※2
ジャンプ	S	50	3.8	4	立/空	R	14	5	21	—	
ジャンプ	HS	50	3.8	4	全	R	14	9	17	—	※2
	→+HS	36×3	3.8	5	立	R	14	5(3)5(10)5	8	4	※3

●すべての技は、幽霊が本体から離れた状態で入力すると、幽霊が居るときの動作全体分硬直(攻撃判定無し)
※1：地上CH時よろけ効果(最大43)
※2：攻撃後幽霊はその場に停滞、122経過後に戻ってくる(停滞中の幽霊に触れても回収可能)／ダウン効果
※3：持続は幽霊が3体居るときのもの／2体のときは2段目、1体のときは1段目だけしか出ない(動作全体の長さは変わらず)

剣憑依時通常技

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	30	2.6	3	立/屈	R	5	4	14	−4	
立ち	遠S	30	2.6	3	立/屈	R	8	2	19	−7	
立ち	HS	25×2	3.8	5	立/屈	R	9	2(8)3	18	−2	
しゃがみ	S	22	2.6	3	屈	R	9	3	16	−5	
しゃがみ	HS	30	3.8	5	立/屈	R	7	22	12	−15	
ジャンプ	S	26	2.6	3	立/空	R	7	3	23	—	
ジャンプ	HS	32	2.6	3	立/空	R	9	9	15	—	
	→+HS	32	3.8	5	立	R	13	20	12	−13	

ラオウ憑依時通常技

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	26	2.6	3	立/屈	R	10	11	0	+6	
立ち	遠S	40	3.8	4	立/屈	R	9	6	16	−5	
立ち	HS	48	3.8	5	立/屈	R	16	9	10	0	
しゃがみ	S	36	2.6	3	屈	R	7	3	21	−10	
しゃがみ	HS	68	3.8	5	屈	R	19	8	12	−1	※1
ジャンプ	S	35	2.6	3	立/屈	R	7	3	15	—	
ジャンプ	HS	45	3.8	4	立/屈	R	16	6	13	—	
	→+HS	76	3.8	5	立/屈	R	17	6	24	−8	※2
	ダスト	30	3.8	4	立	R	22	5	8	+4	

※1：ダウン効果
※2：壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
こんにちは三匹のムカデ	20	5.0/12.0	3	立/屈	R	10	4	20	−12	1〜9対打撃無敵／ヒット時霊魂+3
そのまま帰ってこないで下さい	24	2.0/1.2	3	全	R	9	—	—	−4	全体39／ヒット時霊魂+1／動作終了まで被CH扱い／攻撃後幽霊はその場に停滞／122経過後に戻ってくる／停滞中の幽霊に触れても回収可能
バナナ	0	—/1.2	2	屈	R	—	79	—	—	ダウン効果
ゴルフボール	40	—/1.2	4	全	R	38	—	—	—	
鉢植え	25	—/1.2	2	全	R	21	24	—	—	
落ちといてください	30	2.5/6.0	3	立/屈	R	10	9	29	−24	1〜11対打撃無敵／ヒット時霊魂+1
痛そう、っていうか痛い	20	2.5/6.0	4	立/屈	R	12	16	12	−13	ヒット時霊魂+1／地上CH時よろけ効果(最大43)／23から追加技に移行可能／持続の最後で攻撃が当たると追加技に移行不可能
→追加攻撃	30	3.0/7.2	3	立/屈	R	9	12	26	−24	ヒット時霊魂+3／動作終了まで被CH扱い
近づくと逝きます	30×2	2.0/4.8	5	立/屈	R	20	2・2	15	+2	しゃがみガード時硬直差±0／よろけ効果(最大35)
犬攻撃(D)	25	—/1.2	2	立/屈	R	16	6	36	—	フレーム数値は犬のもの
犬攻撃(→+D)	25	—/1.2	2	立/屈	R	13	12	18	—	フレーム数値は犬(空振り時)のもの／ヒットorガード時の硬直69
犬攻撃(↑+D)	30	—/1.2	3	全	R	11	7	42	—	フレーム数値は犬のもの／ヒット時霊魂+1
犬攻撃(↓+D)	30	—/1.2	5	屈	R	36	4	16	—	フレーム数値は犬のもの／ヒット時霊魂+3
犬攻撃(←+D)	—	—	—	—	R	—	—	—	—	全体59／フレーム数値は犬のもの／2から追加技に移行可能
→犬追加攻撃(←+D中にD)	30	—/1.2	2	立/屈	R	13	着地まで	着地後40	—	フレーム数値は犬のもの
ダークネスアンセム	28×3	2.0/3.6	4	立/屈	R	29	18	4	+15	最大3ヒット／動作終了まで被CH扱い／40から追加攻撃に移行可能
→追加攻撃	30×2	2.0/3.6	4	立/屈	R	3	—	—	+3	全体32／最大2ヒット／動作終了まで被CH扱い
ラストエドガイ	100	3.0/7.2	5	立/屈	R	4	12	37	−30	1〜7無敵
産まれる!!	40×4	—	4	立/屈	R	1+11	8	40	−25	1〜21対打撃無敵
ベロウズマリス	40×10	—	5	立/屈	—	5+10	27	—	+13	全体37／1〜5無敵／動作終了まで被CH扱い
こわいよー	—	—	—	立/屈	—	4+3	32	11	—	一撃必殺準備76／5まで対打撃無敵

BRIDGET

ブリジット

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	6	2	9	−1	※1
立ち	K	22	2.6	3	立／屈／空F	CJR	6	5	11	−2	
立ち	近S	22×2	3.8	4	立／屈／空F	CJR	7	2(10)2	12	+3	
立ち	遠S	34	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	6	18	−10	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	CR	7	4	3	+3	※2
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈	CR	5	3	6	+1	※3
しゃがみ	S	30	2.6	3	立／屈／空F	CJR	10	12	12	−10	
ジャンプ	P	16	1.4	1	立／空	連CR	6	4	6	—	
ジャンプ	K	20	2.6	2	立／空	CJR	6	8	12	—	
ジャンプ	S	32	2.6	3	立／空	CR	10	6	22	—	
ジャンプ	D	16×3	2.6	2	立／空	CR	15	3×6	16	—	※4
ジャンプ	↓+S	46	2.6	3	立／空	CJR	10	6	25	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
→+P	30	2.6	3	立／屈／空F	CR	11	6	14	−6	※6
↑+P	24	2.6	3	立／屈／空	R	7	12	6	−4	※7
→+K	20×2	2.6	2	立／空F	R	17	3(3)3·3	15	−4	※8
→+S	46	3.8	4	立／屈／空F	CJR	9	5	26	−14	※9
足払い	32	3.8	4	屈	CRF	7	4	20	−5	※10
ダスト	17	2.6	3	立／空F	R	28	6	24	−16	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	6	14	−6	※11
投げ	48	—	—	—	R	—	—	—	—	
空中投げ	55	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正90%
※2：基底ダメージ補正80%
※3：基底ダメージ補正70%
※4：着地に6の硬直あり／最大3ヒット
※5：CH時よろけ効果（最大39）
※6：1〜14上半身無敵
※7：1〜18下半身無敵／CH時よろけ効果（最大39）
※8：9〜16足元無敵
※9：CH時壁バウンド効果
※10：9〜16足元無敵
※11：1〜13無敵／14上半身無敵／ダウ

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
YOYO配置(地上)	—	—	—	—	—	—	—	全体22	—	5までレバーの方向受付／真上への配置は全体26
YOYO配置(空中)	—	—	—	—	—	—	—	全体22	—	5までレバーの方向受付／真上への配置は全体19／後ろ斜め下への配置は全体26／前斜め下への配置は全体2
YOYO配置(ダウン中)	—	—	—	—	—	—	—	全体38	—	完全にダウンしてから10のみ入力受付／ダウン時間を15延長
YOYO引き戻し(地上)	40	—／1.2	4	立／屈／空	—	11	—	全体18	—	4までに攻撃を受けるとヨーヨーが戻らない
YOYO引き戻し(空中)	40	—／1.2	4	立／屈／空	—	13	—	全体20	—	6までに攻撃を受けるとヨーヨーが戻らない
ロジャーラッシュ	36×5	2.0／1.2	4	立／屈／空	—	32	—	全体32	—	持続は{2(10)2(12)2(18)}×6+2(10)1／最大5ヒット／よろけ効果(最大49)／動作終了まで被CH扱い
ジャックドロジャー(地上)	20×3	2.0／1.2	3	立／屈／空	—	38	185	全体39	—	最大3ヒット／動作終了まで被CH扱い
ジャックドロジャー(空中)	20×3	2.0／1.2	3	立／屈／空	—	27	185	全体32	—	最大3ヒット／着地後の硬直無し／動作終了まで被CH扱い
ロジャーハグ	12	2.0／1.2	3	立／屈／空	—	27	42	全体39	+13	600間捕捉／動作終了まで被CH扱い
ローリング移動(地上)	—	—	—	—	—	—	—	全体2〜	—	
ローリング移動(空中)	—	—	—	—	—	—	—	全体1〜	—	動作終了まで被CH扱い
キックスタート マイ ハート	30	—／3.8	4	立／屈／空F	R	11	34	9	−26	11から追加技に移行可能
→停止	40	—／1.2	2	立／屈／空	—	7	6	28	−10	ダウン効果
→発射	20×3	—／2.6	3	立／屈／空	R	2	12	41	−39	硬直着地後20／最大1ヒット／ダウン効果
スターシップ(地上)	21×4	2.0／2.4	3	立／屈／空F	RF	13	3×5	24	−19	最大3ヒット／1〜14無敵
スターシップ(空中)	21×3	2.0／3.0	3	立／屈／空	R	13	3×5	着地後4	—	最大3ヒット／1〜14対打撃無敵／着地後はしゃがみ状態
ループ ザ ループ	20×7、60	—	5	立／屈／空F	R	4+2	—	16	−24	5〜7対打撃無敵／持続は3(6)3(3)6·6·6·3·9(12)20／7段目よろけ効果(最大35)
メンテナンス中の悲劇	30×18	—	3	立／屈／空	—	2+43	44	全体49	—	45〜72の間に最大15個の攻撃判定が発生／一つの爆発の攻撃持続は16／硬直中はしゃがみ状態
俺とキルマシーン	30×12	—	3	立／屈／空	—	1+23	129	全体32	—	1〜21無敵／動作終了まで被CH扱い
シュート ザ ムーン	—	—	—	立／屈／空F	—	7+6	12	90	−86	一撃必殺準備60／7まで無敵

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	4	4	6	0	※1
立ち	K	14×2	2.6	2	立／屈／空F	CJR	3	2·8	10	−6	
立ち	近S	30	2.6	3	立／屈／空F	CJR	5	2	16	−4	
立ち	遠S	30	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	1	24	−11	
立ち	HS	40	3.8	5	立／屈／空F	CJR	11	2	26	−9	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	CR	5	4	4	+2	※2
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈	CR	6	3	7	0	※3
しゃがみ	S	25	2.6	3	立／屈／空F	CR	10	3	8	+3	
しゃがみ	HS	36	3.8	5	立／屈／空F	CJR	8	6	26	−13	※4
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	連CR	5	7	4	—	
ジャンプ	K	22	2.6	2	立／空	CR	6	6	17	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	CJR	10	3	23	—	※5
ジャンプ	HS	24×2	2.6	3	立／空	CR	9	14	0	—	
ジャンプ	D	44	3.8	4	立／空	CJR	9	7	10	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
→+P	32	2.6	3	立／屈／空F	CR	8	3	20	−9	※7
→+HS	40×2	3.8	5	立／屈／空F	CR	14	5·1	30	−12	※8
足払い	28	3.8	4	屈	CR	7	3	20	−6	
ダスト	17	2.6	3	立／空F	R	22	3	24	−13	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	3	25	−14	※9
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正80%
※2：基底ダメージ補正80%
※3：基底ダメージ補正70%
※4：ダウン効果
※5：基底ダメージ補正90%
※6：着地に6の硬直あり／ダウン効果／CH時壁バウンド
※7：1〜6上半身無敵／7〜10膝上無敵／壁バウンド効果
※8：気絶値×1.5／よろけ効果（最大35）
※9：1〜13無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ガンフレイム	備考参照	2.0／1.2	備考参照	立／屈／空	F	20	—	全体50	−4	持続は9(1)9(1)9(1)9／最大1ヒット／ダウン効果／動作終了まで被CH扱い／攻撃力はソル側から50、42、30、30の順で攻撃レベルは3、3、2、2
ガンフレイム(ドラゴンインストール中)	60	—	3	立／屈／空	—	26	6	7	+7	
ガンフレイム(フェイント)	—	3.5／—	—	—	—	—	—	全体35	—	CHにはならない
ヴォルカニックヴァイパー(地上S)	40+25	2.0／4.8	3	立／屈／空F	R	7	3(3)11	着地後6	—	1〜12無敵／ダウン効果／着地後しゃがみ状態
ヴォルカニックヴァイパー(地上HS)	40+25	3.0／4.8	3	立／屈／空F	R	5	2(3)18	着地後6	—	1〜11無敵／ダウン効果／着地後しゃがみ状態
ヴォルカニックヴァイパー(空中S)	32+20	2.0／3.6	3	立／屈／空	R	5	2(2)9	着地後6	—	1〜9対打撃無敵／ダウン効果／着地後しゃがみ状態
ヴォルカニックヴァイパー(空中HS)	40+20	2.5／4.8	3	立／屈／空	R	5	2(3)18	着地後6	—	1〜9対打撃無敵／ダウン効果／着地後しゃがみ状態
ヴォルカニックヴァイパー(ドラゴンインストール中・S)	30+20+20	—	3	立／屈／空F	R	7	3(1)4·2	着地後6	—	1〜10無敵／ダウン効果／着地後しゃがみ状態
ヴォルカニックヴァイパー(ドラゴンインストール中・HS)	60+16×12	—	5、3×12	立／屈／空F	R	7	57	着地後6	—	1〜9対打撃無敵／ダウン効果／1段目気絶値×2.0／着地後しゃがみ状態
ヴォルカニックヴァイパー(ドラゴンインストール中・空中)	32+20+20	—	3	立／屈	R	7	3(2)2·6	着地後6	—	1〜11無敵／ダウン効果／着地前まで被CH扱い／着地後しゃがみ状態
→叩き落とし	16	0.5／2.4	3	立／屈／空	R	12	4	着地後6	—	ダウン効果
グランドヴァイパー	7×n+24+18+18	3.0／1.2×n+3.6×3	3	屈／空F	R	17	—	着地後10	—	持続は6〜25(4)12(2)2(2)20／1〜4足元以外無敵／最大10ヒット／突進部分は気絶値×(0.25×7+1.0×3
バンディットリヴォルヴァー	24+36	1.5／4.8	3	立／屈	R	9	4(12)9	12	−6	1〜3無敵／1段目ダウン効果／着地後しゃがみ状態
バンディットリヴォルヴァー(ドラゴンインストール中)	20×3+32	—	3	立／屈	R	9	3·3·3(9)9	13	−5	1〜3対打撃無敵／1〜3段目ダウン効果／着地後しゃがみ状態
→バンディットブリンガー	50	1.5／3.6	5	立／空	RF	32	6	13	±0	1〜3無敵／地面バウンド効果／基底ダメージ補正66%
空中バンディットリヴォルヴァー	22×4	2.0／3.0	2	立／空F	R	6	4(6)6·2·2	着地後12	−2	ダウン効果／着地後しゃがみ状態
ライオットスタンプ	40	1.0／4.2	1	立／屈／空	RF	壁接触後9	—	着地後3	−4以下	1から空中判定／壁バウンド効果
ぶっきらぼうに投げる	40	—	—	—	—	5	1	—	—	空振り時全体30／基底ダメージ補正60%／投げ間合い70dot
ファフニール	70	2.0／6.0	5	立／屈／空F	RF	17	3	13	—	壁バウンド効果／基底ダメージ補正60%
タイランレイブver.β	80、60	—	5	立／屈／空F	R	5+1	11(17)15	31	+3	1〜8対打撃無敵／壁バウンド効果／気絶値×0.25(1段目)、0.0(2段目)
ドラゴンインストール	—	—	—	—	—	—	—	19+9	—	1〜19無敵／20〜28対打撃無敵／動作中被CH扱い／ダスト、ジャンプD、しゃがみK、ジャンプKはほとんど高速化しない(ほかの技は150%〜175%程度スピードアップ)
ナパームデス	—	—	—	立／屈／空	—	7+8	12	29	−22	一撃必殺準備76

ブリジット／ソル=バッドガイ

KY KISKE カイ=キスク

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1.4	1	立/屈/空F	CJR	5	4	6	±0	
立ち	K	12	1.4	1	屈/空F	CJR	5	8	7	−5	※1
立ち	近S	28	3.8	5	立/屈/空F	CJR	7	2	18	−1	
立ち	遠S	28	2.6	3	立/屈/空F	CR	10	6	19	−11	
立ち	HS	37	3.8	5	立/屈/空F	CR	11	6	12	+1	※2
しゃがみ	P	8	1.4	1	立/屈/空F	連CR	5	4	5	+1	※3
しゃがみ	K	14	1.4	1	屈	CR	5	4	6	±0	※4
しゃがみ	S	25	2.6	3	屈	CR	9	2	15	−3	
しゃがみ	HS	30×2	3.8	5	立/屈/空F	CR	13	2・4	30	−15	
ジャンプ	P	12	1.4	1	立/空	CJR	7	6	6	—	
ジャンプ	K	16	1.4	1	立/空	CR	7	8	8	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立/空	CJR	7	3	21	—	
ジャンプ	HS	38	2.6	3	立/空	CR	13	4	23	—	
ジャンプ	D	40	1.2	3	立/屈/空	—	38	13	全体31	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	30	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	4	12	−2	※6
➡+K	36	3.8	4	立/屈/空F	R	19	2	9	+6	
➡+HS	36×2	3.8	5	立/屈/空F	CJR	23	8・1	3	+15	
足払い	30	2.6	3	屈	CJR	7	12	12	−10	
ダスト	15	2.6	3	立/空F	R	22	4	22	−12	
DAA	25	2.6	3	立/屈/空F	R	12	3	24	−13	※7
投げ	60	—	—	—	R	—	—	—	—	—
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※1：基底ダメージ補正80%
※2：CH時よろけ効果(最大47)
※3：基底ダメージ補正80%
※4：基底ダメージ補正70%
※5：着地に8の硬直あり／CH時ダウン効果
※6：1〜6上半身無敵／7〜12膝上無敵
※7：1〜14無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
スタンエッジ	40	2.8/4.8	5	立/屈/空	—	10	—	全体46	−3	
スタンエッジ・チャージアタック	20×3	2.5/2.4	5	立/屈/空	F	38	—	全体63	+20	
空中スタンエッジ	33	1.5/2.4	5	立/屈/空	—	21	—	全体38	—	HSは全体36／着地後に14の硬直有
ヴェイパースラスト(地上S)	42	2.5/4.8	3	立/屈/空F	R	9	3	41	−30	1〜8無敵／硬直着地後9／ダウン効果
ヴェイパースラスト(地上HS)	50	2.5/4.8	3	立/屈/空F	R	11	4	55	−45	1〜15無敵／硬直着地後9／ダウン効果
ヴェイパースラスト(空中)	42	2.0/4.8	3	立/屈/空	R	11	3	着地後9	—	1〜10対打撃無敵／ダウン効果
スタンディッパー	12+32	2.0/4.8+7.2	4、3	屈/空F、立/屈/空F	RF	5	14(7)3	25	−14	2段目ダウン効果
グリードセバー	30	2.0/6.0	4	立/空	R	18	20	11	−14	ダウン効果／着地後はしゃがみ状態
ライド・ザ・ライトニング(地上)	32×5	—	3	立/屈/空F	R	10+1	42	20	−24	1〜11無敵／ダウン効果／動作終了まで被CH扱い／気絶値×0.0
ライド・ザ・ライトニング(空中)	32×5	—	3	立/屈/空	R	10+1	42	着地後6	—	1〜11無敵／ダウン効果／着地まで被CH扱い
セイクリッドエッジ	27×5	—	5	立/屈/空	F	5+3	—	全体36	+13	気絶値×0.0
ライジング・フォース	—	—	—	立/屈/空	—	9+8	3	45	−29	一撃必殺準備46

MAY メイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1.4	1	立/屈/空F	連CJR	5	4	6	0	※1
立ち	K	20	2.6	2	立/屈/空F	CJR	9	6	9	−3	※2
立ち	近S	30	3.8	4	立/屈/空F	CJR	7	3	15	−1	
立ち	遠S	33	2.6	3	立/屈/空F	CJR	12	3	20	−9	
立ち	HS	50	3.8	5	立/屈/空F	CR	13	4	8	+7	※3
しゃがみ	P	10	1.4	1	立/屈/空F	連CR	5	4	6	0	※4
しゃがみ	K	14	1.4	1	屈	CR	7	4	9	−3	※5
しゃがみ	S	26	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	3	15	−4	
しゃがみ	HS	44	3.8	5	屈	CR	14	3	16	0	※6
ジャンプ	P	14	1.4	1	立/空	連CR	5	5	6	—	
ジャンプ	K	24	2.6	2	立/空	CR	7	6	10	—	
ジャンプ	S	30	2.6	3	立/空	CJR	13	4	5	—	
ジャンプ	HS	40	2.6	3	立/空	CR	12	10	15	—	
ジャンプ	D	45	3.8	4	立/空	CJR	10	12	24	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	44	3.8	4	立/屈/空F	CR	16	6	18	−7	※8
➡+HS	70	3.8	5	立/屈/空F	CR	15	6	34	−21	
↘+K	24	2.6	2	屈	R	8	21	18	−27	※9
ジャンプ中⬇+HS	34	2.6	3	立/空	CR	13	着地まで	着地まで		
足払い	30	2.6	4	屈	CR	7	10	8	−1	
ダスト	22	2.6	4	立/空F	R	25	3	18	−4	
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	16	6	18	−10	※10
投げ	55	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正80%
※2：5〜発生までは対投げ無敵
※3：13〜16足元無敵／CH時よろけ効果(最大47)
※4：基底ダメージ補正80%
※5：基底ダメージ補正80%
※6：ダウン効果
※7：着地に5のスキあり／通常ジャンプ攻撃につなぐ場合は硬直7／ダウン効果
※8：1〜18上半身無敵／気絶値×3.0／ダウン効果
※9：ダウン効果
※10：1〜21まで無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
イルカさん・横(S)	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	RF	8	19	空振り4	−8	4から下半身無敵／1から空中判定／ヒットorガード時着地硬直5／30でタメ完成
イルカさん・横(HS)	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	RF	8	20	空振り7	−8	4から下半身無敵／1から空中判定／ヒットorガード時着地硬直5／30でタメ完成
イルカさん・縦(S)	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	RF	8	22	空振り0	−13	1から対投げ無敵／1から空中判定／ヒットorガード時着地硬直5／30でタメ完成
イルカさん・縦(HS)	50	3.0/7.2	3	立/屈/空F	RF	8	27	空振り0	−11	1から対投げ無敵／1から空中判定／ヒットorガード時着地硬直5／30でタメ完成
レスティヴローリング(地上)	30	1.5/3.6	3	立/屈/空F	R	17	40	着地13	—	29から方向転換に移行可能
レスティヴローリング(空中)	30	1.5/3.6	3	立/屈/空F	R	10	40	着地13	—	22から方向転換に移行可能
→方向転換	20	0.5/3.0	3	立/屈/空F	R	11	最高24	着地13	—	23から方向転換に移行可能
拍手で迎えてください(打撃部分のみ)	20、22×n	2.5/0.0	3	立/屈/空F	RF	23	13	21	−19	25まで上半身無敵／飛び道具部分は最速37から発生／P・立ちG硬直差+7
オーバーヘッド・キッス	40	2.0/4.8	—	—	R	5	—	空振り44	—	基底ダメージ補正75%／投げ間合い70dot
究極のだだっこ	25、20×8	—	5	立/屈/空F	R	7+2	3	空振り24	−8	1〜11無敵
グレート山田アタック	110	2.0/7.2	5	立/屈/空	R	8+0	—	—	—	全体60／5〜11対打撃無敵
超絶悶絶きりもみ大旋風	18×10	2.0/3.6	5	立/屈/空	R	1+8	2(12)×92	20	−4	攻撃判定発生まで対投げ無敵／各攻撃判定が出た次のフレームにデラックス五所川原ボンバーに移行可能／気絶値×0.0
→デラックス五所川原ボンバー	48	—	4	立/屈/空F	R	12	10	24	−3	
メイと愉快な仲間達	—	—	—	—	—	7+9	—	7	—	一撃必殺準備50／1〜18無敵／投げ間合い70dot

カイ=キスク／メイ

MILLIA RAGE

ミリア=レイジ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	18	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	5	6	−1	
立ち	K	12	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	6	14	−10	
立ち	近S	22×2	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	3・3	17	−6	
立ち	遠S	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	2	16	−4	
立ち	HS	30×2	3.8	5	立／屈／空F	CR	6	4(2)2	21	−4	
しゃがみ	P	9	1.4	1	立／屈／空F	CR	5	2	6	+2	※1
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈	CR	5	2	7	+1	※2
しゃがみ	S	26	2.6	3	屈	CJR	9	2	15	−3	
しゃがみ	HS	40	3.8	4	立／屈／空F	CJR	11	7	12	−2	※3
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	連CR	5	6	8	—	
ジャンプ	K	12	1.4	1	立／空	CJR	4	9	9	—	
ジャンプ	S	26	2.6	3	立／空	CR	10	6	12	—	
ジャンプ	HS	22×3	2.6	2	立／空	CR	8	4(2)6(2)4	17	—	
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／屈／空	CR	11	6	9	—	※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	22×2	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	9・3	20	−9	※5
➡+K	25	3.8	5	立／空F	CR	17	4	12	+3	※6
➡+HS	60	3.8	5	立／屈／空F	CR	16	3	25	−9	※7
足払い	26	2.6	3	屈	CR	13	3	12	−1	※8
ダスト	12	2.6	3	立／空F	R	27	3	27	−16	
DAA	20	2.6	3	立／屈／空F	R	7	6	28	−20	※9
投げ	55	—	—	—	—	—	—	—	—	—
空中投げ	55	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※1：基底ダメージ補正85%
※2：基底ダメージ補正75%
※3：ダウン効果
※4：ダウン効果／CH時壁バウンド効果／着地に5の硬直あり
※5：1～12上半身無敵／CH時よろけ効果（最大39）
※6：1～18下半身無敵／19～20足元無敵／基底ダメージ補正80%
※7：ダウン効果
※8：10～21足元無敵
※9：1～12無敵／ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ラストシェイカー	18×n	1.5／3.0	3	立／屈／空F	R	10	1(3)×n	8	+5	最低4回／最大30回攻撃
タンデムトップ(S)	40	1.3／1.2	3	立／屈／空	—	11	13	全体38	−1	壁バウンド効果／技動作終了まで被CH扱い
タンデムトップ(HS)	50	1.3／1.2	3	立／屈／空	F	60	33	全体32	—	壁バウンド効果／技動作終了まで被CH扱い
バッドムーン	24×n	1.5／1.8	3	立／空	R	11	—	19	−12	硬直は最初に接地した後の数値／硬直差は低空で出したときのもの／ダウン効果
高速落下	—	2.0／—	—	—	—	—	—	着地後8	—	9から移動開始
前転	—	2.0／—	—	—	—	—	—	全体24	—	4～15足元以外無敵
アイアンセイバー	48	2.0／4.8	3	屈	RF	17	—	—	−13	空振り時硬直26／ダウン効果
サイレントフォース	20	1.5／1.2	3	立／屈／空	—	11	2(1)2(1)…	—	—	全体16／CH時よろけ効果（最大52）／動作終了まで被CH扱い
シークレットガーデン	30×5	3.0／1.2	3	立／屈／空	—	56	—	全体74	—	
ウィンガー	40+25×4+80	—	5	立／屈／空F	R	5+1	10(10)15	30	−22	上昇部分の持続は2・2・2・4／1～7まで無敵／壁バウンド効果／下降中はしゃがみガード不能
エメラルドレイン	36×3	—	3	立／屈／空	—	4+2	—	全体75	−3	5のみ対打撃無敵／壁バウンド効果
アイアンメイデン	—	—	—	立／屈／空	—	5+29	—	全体165	−62	一撃必殺準備66

EDDIE

エディ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	4	7	−1	※1
立ち	K	12	1.4	1	屈	CJR	6	4	8	−2	※2
立ち	近S	30	2.6	3	立／屈／空F	CJR	9	5	9	0	
立ち	遠S	16×4	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	3×4	20	−9	
立ち	HS	20×3	3.8	5	立／屈／空F	CR	14	2・6・6	16	−3	※3
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連CR	5	4	8	−2	※4
しゃがみ	K	18	2.6	3	屈	CR	8	4	10	0	※5
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	8	4	16	−6	
しゃがみ	HS	50	3.8	5	立／屈／空F	CR	11	6	19	−6	※6
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	CR	8	4	16	—	
ジャンプ	K	18	2.6	3	立／空	CJR	5	6	9	—	
ジャンプ	S	22	2.6	3	立／空	CR	7	12	12	—	
ジャンプ	HS	40	2.6	3	立／空	CR	13	6	12	—	
ジャンプ	D	55	2.6	3	立／空	CR	11	4	19	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	22×2	2.6	2	立／屈／空F	CJR	13	4・4	12	−2	※8
➡+K	30	2.6	3	立／空F	CRF	24	5	15	−6	※9
➡+HS	60	3.8	5	立／屈／空F	R	13	12	23	−16	※10
足払い	20	2.6	3	屈	CJR	9	6	12	−4	
ダスト	18	2.6	3	立／空F	R	28	3	24	−13	※11
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	13	9	18	−13	※12
投げ	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※1：基底ダメージ補正90%
※2：基底ダメージ補正80%
※3：CH時ダウン効果
※4：基底ダメージ補正80%
※5：基底ダメージ補正80%
※6：ダウン効果／ダウン復帰まで26
※7：着地に5の硬直あり／ダウン効果／ダウン復帰まで30

※8：1～16膝上無敵／17～20上半身無敵／気絶値×3.0
※9：よろけ効果（最大35）／基底ダメージ補正75%
※10：ダウン復帰まで28／ダウン効果
※11：1～54足元無敵
※12：1～21無敵／ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
インヴァイトヘル(S)	40	2.0／1.2	3	屈／空	F	17	48	—	+2	全体41／ダウン効果
インヴァイトヘル(HS)	40	2.0／1.2	3	屈／空	F	17	36	—	+2	全体41／ダウン効果
ブレイク・ザ・ロウ	—	—	—	—	—	13で潜る	—	備考参照	—	潜り時間①1~59(硬直4)、②60~119(硬直11)、③120(硬直18)／ボタン離しから58でやられ出現／潜り時間最長120カウント
エディ召喚	—	—／1.2	—	—	—	—	—	—	—	全体38／12で分身実体化／技動作中被CH扱い
→小攻撃	25	—／1.2	2	立／屈／空	—	7	2	17	—	数値は分身のもの
→移動攻撃	20×3	—／1.2	3	立／屈／空	—	14	29	26	—	数値は分身のもの
→対空攻撃	50	—／1.2	5	立／屈／空F	—	9	12	32	—	数値は分身のもの／ダウン効果
→中段攻撃	40	—／1.2	2	立／空	—	19	16	23	—	1～3無敵／数値は分身のもの
→ドリルスペシャル	34×3	—／1.2	3	屈／空	—	147	36	—	—	13で設置／14～147判定無し／ダウン効果
ドランカーシェイド	20	1.5／7.2	3	立／屈／空F	R	9	10	15	−11	CH時壁バウンド効果
ダムドファング	92	—	—	—	—	7	—	—	—	空振り時全体24／投げ間合い70dot
シャドウギャラリー	30、50	2.0／6.0	4	立／屈／空F	RF	22	6(12)3	27	立ちガード硬直差-12	7～15、28～39対打撃無敵／11～15対投げ無敵／ダウン効果
メガリスヘッド	44×3	—	5	立／屈／空	—	5+5	3×3	30	+7	1～9対打撃無敵
イグゼキューター	16×30	—	5	立／屈／空	R	8+5	—	着地後0	—	無敵無し／ダウン効果
アモルファス	82×2	—	3	立／屈／空F	—	1+15	6・3	32	−21	1無敵／2～17対打撃無敵
ブラック・イン・マインド	—	—	—	立／屈／空F	—	9+4	16	16	−13	一撃必殺準備68／準備中9～60上半身無敵／10～28対打撃無敵

POTEMKIN ポチョムキン

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	5	6	−1	
立ち	K	22	2.6	3	屈	CJR	7	9	9	−4	
立ち	近S	40	2.6	3	立／屈／空F	CJR	9	3	10	0	
立ち	遠S	36	2.6	3	立／屈／空F	CJR	11	7	18	−11	
立ち	HS	58	3.8	5	立／屈／空F	CR	15	5	20	−7	
しゃがみ	P	12	1.4	1	立／屈／空F	CR	9	4	8	−2	
しゃがみ	K	16	2.6	2	屈	CR	7	4	14	−6	
しゃがみ	S	36	3.8	4	立／屈／空F	CR	14	3	20	−6	
しゃがみ	HS	66	3.8	5	立／屈／空F	CR	13	5	35	−21	※1
ジャンプ	P	18	1.4	1	立／空	連CR	7	6	6	—	
ジャンプ	K	22	2.6	2	立／空	CJR	10	8	13	—	
ジャンプ	S	32	2.6	3	立／空	CR	13	6	23	—	
ジャンプ	HS	40	3.8	4	立／空	CR	11	6	16	—	
ジャンプ	D	45	3.8	4	立／空	CR	13	着地まで	着地9	—	※2

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	35	3.8	3	立／屈／空F	R	11	8	19	−9	※3
➡+HS	90	3.8	5	立／屈／空F	CR	23	5	30	−16	※4
➡+K	23	3.8	4	立／空F	CR	18	3	20	−6	※5
足払い	35	3.8	4	屈	R	12	5	14	−2	
ダスト	30	3.8	5	立／空F	R	29	2(2)2(2)2	8	+1	
DAA	35	2.6	3	立／屈／空	R	13	5	18	−9	※6
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	70	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：ダウン効果／気絶値×1.25
※2：着地に9の硬直あり
※3：7まで下半身無敵／8～12膝下無敵
※4：ダウン効果／気絶値×1.5
※5：1～17まで膝下無敵／よろけ効果（最大35）／基底ダメージ補正70%
※6：17まで無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
メガフィスト・前方	50	1.5／3.6	3	立／空	RF	25	8	8	−4	1から足元無敵／4から空中判定
メガフィスト・後方	50	1.0／3.6	5	立／空	RF	25	9	6	+4	1から足元無敵／5から空中判定／CH時よろけ効果（最大47）
スライドヘッド	40	2.0／3.6	5	屈	R	25	2	28	−11	1～16上半身無敵／CH時ダウン効果／地震部分：攻撃力0、レベル5、発生30、持続1（地震部分はガード不能）
ハンマフォール	60	3.8／9.0	5	立／屈／空F	RF	19～	2	33	−16	発生は距離で変化／30でため完了／ダウン効果／2から攻撃判定発生の10前までハンマフォールブレーキに移行可能
→ハンマフォールブレーキ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体18
F.D.B.	40	1.5／6.0	4	立／屈／空	R	21	3	12	+2	4～20飛び道具返し／よろけ効果（最大35）／CH時ダウン効果
F.D.B.飛び道具返し	16×2	—／1.2	3	立／屈／空	—	2	—	—	—	1～13無敵／全体22／よろけ効果（最大47）
ポチョムキンバスター	140	—	—	—	—	4		—	—	1から対投げ無敵／3～5無敵／空振り時の硬直40／気絶値×0.5／投げ間合い176dot
ヒートナックル	0、15、15、40	2.0/0.0+6.0+6.0+24.0	—	—	R	14	1	22	—	ダウン効果
→ヒートエクステンド	90	19.2	—	—	R	—	—	—	—	ダウン効果
ガイガンター	45	—	5	立／屈／空	—	9+8	48	—	+9	1～9無敵、10～16対打撃無敵／全体41／16～29までガイガンティックブリッドに移行可能／よろけ効果（最大65）／気絶値×3.0
→ガイガンティックブリッド	126	—	5	立／屈／空F	R	51	24	24	−18	壁バウンド効果／気絶値×0.0
ヘブンリーポチョムキンバスター	190	—	—	—	—	12+1	15	2	—	1～12無敵／気絶値×0.5
マグナムオペラ	—	—	—	立／屈／空	—	11+6	12	16	−8	一撃必殺準備106／1～21無敵

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	4	2	6	+2	
立ち	K	12	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	5	8	−3	※1
立ち	近S	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	4	1	11	+2	
立ち	遠S	26	2.6	3	立／屈／空F	CJR	6	1	18	−5	
立ち	HS	36	3.8	5	立／屈／空F	CJR	7	7	12	±0	※2
しゃがみ	P	6	1.4	1	立／屈／空F	連CR	4	2	7	+1	※3
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈	連CR	5	4	7	−1	※4
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	4	11	−1	
しゃがみ	HS	34	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	9	18	−8	※5
ジャンプ	P	8	1.4	1	立／空	連CR	5	4	4	—	
ジャンプ	K	16×2	1.4	1	立／空	連CJR	5	6・2	8	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	CJR	9	10	18	—	
ジャンプ	HS	26×2	2.6	3	立／空	CR	8	6・6	26	—	
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	CR	6	6	18	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	18×2	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	5(9)6	12	−4	※7
➡+K	28	3.8	5	立／屈／空	R	11	7	14	−2	※8
➡+HS	60	3.8	5	立／屈／空F	CJR	17	6	15	−2	※9
足払い	30	2.6	3	屈／空F	CR	9	2	16	−4	※10
ダスト	17	2.6	3	立／空F	R	29	4	9	+1	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	5	15	−6	※11
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正85%
※2：基底ダメージ補正95%
※3：基底ダメージ補正80%
※4：基底ダメージ補正70%
※5：ダウン効果／基底ダメージ補正90%
※6：着地に5の硬直あり／ダウン効果／空中ヒット時壁バウンド効果
※7：1～3上半身無敵／4～11膝上無敵／12～14上半身無敵
※8：CH時壁バウンド効果
※9：よろけ効果（最大35）
※10：7～10足元無敵
※11：1～15無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
αブレード（地上）	44	1.5／3.6	4	立／屈／空F	R	18	15	32	—	ダウン効果／動作終了までしゃがみ状態／36から追加技に移行可能
αブレード（空中）	40	0.8／3.6	3	立／屈／空	R	16	14	着地後18	—	吹き飛びダウン効果／着地後はしゃがみくらい
→αプラス	38	1.5／6.0	4	立／屈／空F	R	9	12	18	—	地上CH時きりもみ状態／硬直中はしゃがみくらい
βブレード（地上）	32、26	2.0／6.0、2.4	3、3	立／屈／空F	R	5	4・18	着地後10	—	1～12対打撃無敵／ダウン効果
βブレード（空中）	28、18	2.0／4.8、2.4	5、5	立／屈／空	R	3	2・16	着地後10	—	1～4対打撃無敵／ダウン効果
γブレード	32	2.0／1.2	3	立／屈／空	—	15	9	29	+5	全体52／硬直差は距離を問わず飛び道具をガードした時点で+5／捕縛→ダウン効果／持続後9までは被CH扱い
輪式転移（P）	—	0.5／—	—	—	—	9で消滅	12で出現	出現後16	—	全体27／消滅中は対打撃無敵
輪式転移（K）	—	0.5／—	—	—	—	10で消滅	13で出現	出現後18	—	全体30／消滅中は対打撃無敵
輪式転移（S）	—	0.5／—	—	—	—	10で消滅	16で出現	出現後16	—	全体31／10から21まで空中／消滅中は対打撃無敵
輪式転移（HS）	—	0.5／—	—	—	—	10で消滅	13で出現	出現後8	—	全体20／10から空中／消滅中は対打撃無敵
輪式迷彩	—	—	—	—	—	—	—	全体29	—	迷彩は480（8秒間）持続
幻朧斬	90	3.0／4.8	—	—	F	31	15	8	—	全体53／14から15は対打撃無敵
冽掌	18	1.3／3.0	3	立／屈／空F	R	13	5	10	−1	13から追加技に移行可能
賂砕	22	1.3／3.0	5	屈	R	8	1	25	−7	8から追加技に移行可能／地上CH時よろけ効果（最大47）
穿踵	30	1.3／4.8	4	立／空F	RF	25	6	22	−11	バウンド効果／着地後12／着地までは被CH扱い
削岩脚	16×3	1.4	1	立／空	R	—	—	—	—	全体54
空中挑発	1	—	—	立／屈／空	—	23	—	31	—	
斬星狼牙	30×5、110	—	5	立／屈／空F	R	21+4	—	着地後32	—	16～33無敵
万鬼滅砕	8×16、30×4	—	3×16、5×4	立／屈／空F	R	7+0	—	着地後10	—	3～10無敵／ダウン効果／着地まで被CH扱い
ディエルタ・エンド	—	—	—	立／屈／空F	—	59+0	129	着地後16	—	一撃必殺準備94

ポチョムキン／チップ=ザナフ

FAUST ファウスト

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	2.6	2	立／屈／空F	CJR	6	4	6	+2	
立ち	K	30	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	8	9	−3	※1
立ち	近S	30	2.6	3	立／屈／空F	CJR	8	6	6	+2	
立ち	遠S	42	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	6	22	−14	
立ち	HS	24×3	3.8	4	立／屈／空F	CR	9	2・2・2	17	−2	
しゃがみ	P	12	1.4	1	屈	CR	7	2	7	+1	※2
しゃがみ	K	12×3	2.6	2	屈	CJR	7	3・3・6	5	+1	※3
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	CJR	9	9	12	−7	※4
しゃがみ	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	CR	14	2	21	−4	
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	CR	7	6	6	—	
ジャンプ	K	20	2.6	3	立／空	CJR	7	5	18	—	
ジャンプ	S	32	2.6	3	立／空	CR	14	3	20	—	
ジャンプ	HS	55	3.8	4	立／空	CR	9	8	12	—	
ジャンプ	D	30、40	3.8	4	立／空	CR	13	8	21	—	※5
ジャンプ	⬇+K	35	3.8	5	立／屈／空	CR	10	着地まで	着地後6	—	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	3	23	−12	※6
➡+HS	80	3.8	5	立／空F	CR	25	9	45	−35	
足払い	38	2.6	3	屈	CJR	13	3	18	−7	
ダスト	25	2.6	3	立／空F	R	26	2	15	−3	※7
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	9	4	20	−10	※8
投げ	60	—	—	—	R	—	—	—	—	
空中投げ	55	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：CH時壁バウンド効果
※2：基底ダメージ補正70%
※3：基底ダメージ補正80%
※4：CH時よろけ効果（最大39）
※5：着地に5の硬直あり／持続6～8ヒット時ダウン効果／気絶値×0.87
※6：1～6膝上無敵／ダウン効果
※7：1～11対打撃無敵
※8：1～16無敵／25から膝上無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
レレレの突き	30	1.5／2.4	5	立／屈／空F	R	21	16	22	−19	32から追加技に移行可能
→引き戻し	—	—	—	—	—	—	—	全体50	+11	45から追加技に移行可能
→オイッス	30	—／3.6	5	—	R	12	3	78	+16	表の数値はヒット時のもの／ただしヒット中にほかの攻撃があたった場合は硬直26／ガード時は硬直0、硬直差+16、ダウン効果／21から追加技に移行可能
→声が小さい	—	—	—	—	—	—	—	全体26	+36	2～26無敵／硬直差はヒット時の数値／22から追加技へ移行可能
→もう一丁オイッス!	70	—	5	—	R	44	8	18	—	42まで対打撃無敵／気絶値×2.0／ダウン効果
愛	1、40(自分30)	2.0／1.2	2、3	立／屈／空	F	21	着地まで(15)2	19	—	全体40
槍点遠心乱舞	44	2.5／6.0	3	立／屈／空F	RF	9	4(4)4	10	+1	降りは硬直16／槍点遠心乱舞から直接降りた場合は硬直差−16／メス乗り状態は181で自動的に解除／1から空中／壁バウンド効果
→前方移動	40	1.0／3.6	3	立／屈／空F	R	4	3	15	−4	最速で降りた場合の硬直差は−21
→後方移動	40	0.5／3.6	3	立／屈／空F	R	4	3	15	−4	32から追加技に移行可能最速で降りた場合の硬直差は−21
→くびびよーん	40	1.0／2.4	3	空F	R	10	3	8	+3	
→ぐろーいんぐふらわー	50	5.0／0.0	1	空F	R	7	6	24	—	9まで上半身無敵／28から上半身無敵／空中フォルトレスのみ可能
→華だろ?俺、華だろ?	30	1.0／4.0	3	屈／空F	R	20	8	18	−12	CH時ダウン効果
→ごーいんぐまいうえい	20×4	2.0／3.6	5	立／屈／空	RF	13	35	着地後6	—	4ヒット／ダウン効果
→何が出るかな?	1.5／—	—	—	—	—	9～	全体16	—		9でアイテム出現／最速はハンマーで9／動作終了まで被CH扱い
ごーいんぐまいうえい(空中)	18×4	1.5／2.4	5	立／屈／空	R	7	32	着地後8	—	4ヒット／ダウン効果
何が出るかな?(地上)	1.5／—	—	—	—	—	13～	全体23	—		13でアイテム出現／動作終了までCH扱い
ドーナツ	16回復	—	—	—	—	—	216	—	—	持続はドーナツが地面についた時点の数字
チョコレート	16回復	—	—	—	—	—	216	—	—	持続はドーナツが地面についた時点の数字
ハンマー	44	—／1.2	5	立／屈／空	—	9(13)	45(43)	—	—	カッコ内は地上で投げた時の数字／気絶値×2.0
ちびファウスト	25	—／1.2	3	立／屈／空	—	36(39)	—	—	—	カッコ内は地上で投げた時の数字
爆弾	60	—／1.2	5	立／屈／空	—	78	12	—	—	発生は爆弾が地面についた時点の数字／ダウン効果
メテオ	36×6	—／1.2	5	立／屈／空	—	181～	—	—	—	気絶値×0.5
毒薬	10	—／1.2	2	立／屈／空	—	78(76)	50	—	—	カッコ内は地上で投げた時の数字／毒は32ごとにダメージ発生／毒効果
メッタ斬り	16×9	1.0／0.6	3	空F	R	5	48	12	—	空振り時硬直34／攻撃は空中フォルトレス可能／技動作終了まで被CH扱い／ダウン効果
前からいきますよ	44	0.5／3.6	3	立／屈／空	R	63	1	24	−11	21で消滅／53で出現／21～42まで対打撃無敵／43～52まで無敵／53～57まで下半身無敵／壁バウンド効果
後ろからいきますよ	44	0.5／3.6	3	立／屈／空	R	63	1	24	−11	同上
上からいきますよ	38	0.5／3.6	3	立／空F	R	52	20	32	着地後6	21で消滅／48で出現／21～42まで対打撃無敵／43～51まで無敵／ダウン効果／CH時バウンド効果
挑発(顔フラッシュ)	0	—	—	立／屈／空	CJR	49	98	24	—	空中フォルトレスのみ可能／62から移動以外の行動でキャンセル可能／ダウン効果
刺激的絶命拳	30+(100or150or190)	—	5	屈	R	11+1	104	66	−46	1～17無敵／ダウン効果／気絶値×0.0
な・な・な・なにがでるかな!?	—	—	—	—	—	1+6～	—	全体46	—	1～6対打撃無敵／アイテム出現は6、16、26、36／動作終了まで被CH扱い
今週のYAMABA	—	—	—	立／屈／空	—	5+12	4	20	−5	一撃必殺準備82

BAIKEN 梅喧

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	5	2	6	+3	
立ち	K	14	2.6	2	立／屈／空F	連CJR	8	5	6	+1	
立ち	近S	28	2.6	3	立／屈／空F	連CJR	10	2	11	+1	
立ち	遠S	30	2.6	3	立／屈／空F	CR	9	6	8	0	
立ち	HS	44	3.8	5	立／屈／空F	CR	11	2	22	−6	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連CR	6	3	7	0	※1
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈	CR	5	5	6	−1	※2
しゃがみ	S	32	2.6	3	立／屈／空F	CR	11	3	9	+3	
しゃがみ	HS	22×3	2.6	3	立／屈／空F	JR	8	7(2)6(2)2	15	−10	※3
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	CR	5	8	10	—	
ジャンプ	K	18	2.6	3	立／空	CJR	7	8	12	—	※4
ジャンプ	S	32	2.6	3	立／空	CR	8	7	19	—	
ジャンプ	HS	40	3.8	5	立／空	CR	15	着地まで	—	—	
ジャンプ	D	50	3.8	4	立／空	CR	12	3	25	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	15、25	1.4、2.6	1、2	立／屈／空F	CJR	7	6(2)4	9	−4	※6
➡+HS	66	3.8	5	立／屈／空F	CJR	13	8	28	−18	
➡+K	22	2.6	3	立／屈／空F	CR	12	9	6	−2	※7
足払い	30	2.6	3	屈／空F	CJR	8	9	9	−5	
ダスト	20	3.8	5	立／空F	R	29	2	26	−10	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	6	7(2)3	6	−5	※8
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正80%
※2：基底ダメージ補正70%
※3：CHダウン効果／ジャンプキャンセルは1～2段目のみ可能
※4：ダウン効果
※5：着地に5の硬直あり／空中ヒット時壁バウンド効果
※6：ジャンプキャンセルは2段目のみ可能
※7：CH時よろけ効果（最大39）
※8：1～17無敵／壁バウンド効果／1ヒット技

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
畳替し（地上）	40	2.5／1.2	3	立／屈／空	F	15	17	14	−4	前半ダウン効果
畳替し（空中）	40	2.5／1.2	3	立／屈／空	F	19	—	着地12	—	前半ダウン効果
妖刺陣	12	1.5／3.6	3	立／屈／空F	R	12	6	18	−12	1～5無敵／6～13下半身無敵／1～11対投げ無敵／CH時ダウン効果／ベクトル変化／ガード時の攻撃レベル1
回り込み	—	2.5／4.8	—	—	—	—	—	—	—	1～5無敵／6～16対打撃無敵
裂羅	30	1.5／3.6	5	立／屈／空F	R	17	3	31	−17	1～7無敵／8～19対打撃無敵／ダウン効果
爵走	—	1.5／2.4	—	—	—	—	—	—	—	全体28／4～25上段ガード判定
妖斬扇	44	1.0／4.8	3	立／空	R	6	12	13 着地11	—	1～3対打撃無敵／ダウン効果
蚊鉤	12	2.0／4.8	4	立／屈／空F	R	21	11	14	+2	よろけ効果／33～41まで鉄斬扇に移行可能
→鉄斬扇	36	2.0／9.6	4	立／屈／空F	R	12	3	31	−18	1～5無敵／ダウン効果／CH時ベクトル変化
連ね三途渡し	60×3	—	5	立／屈／空F	R	7+1	6(12)6(13)3	22	−7	1～9対打撃無敵／気絶値×0、0.5、1.0
縛（亀・麒・龍・鳳）	10	—	5	立／屈／空F	R	6+0	3	39	−25	1～6無敵／ダウン効果／基底ダメージ補正30%
画竜点睛	—	—	—	立／屈／空	—	5+10	72	5	−10	一撃必殺準備64／1～10まで無敵／端にたどり着いた場合の硬直は15

JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	4	3	7	0	
立ち	K	12	2.6	2	屈	CJR	4	4	6	+2	
立ち	近S	26	2.6	3	立／屈／空F	CJR	6	6	12	−4	
立ち	遠S	30	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	4(1)1	11	−3	
立ち	HS	20×3	3.8, 3.8, 3.8	4, 4, 5	立／屈／空F	CR	13	3(3)3(3)3	15	+1	※1
しゃがみ	P	6	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	4	2	7	+1	※2
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈	連CJR	5	3	10	−3	※3
しゃがみ	S	26	2.6	3	立／屈／空F	CR	6	5	9	0	※4
しゃがみ	HS	20×2	3.8	4	立／屈／空F	CR	9	8	27	−14	※5
ジャンプ	P	9	1.4	1	立／空	CR	5	4	16	—	
ジャンプ	K	12	1.4	1	立／空	CR	5	6	12	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	CJR	5	5	9	—	※6
ジャンプ	HS	35	2.6	3	立／空	CR	5	10	12	—	
ジャンプ	D	16、28	2.6	3	立／空	CR	7	3(6)6	16	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	18×2	2.6、3.8	3、4	立／屈／空F	CR	9	1(10)3	12	+2	※8
➡+HS	30×2	3.8	5	立／屈／空	R	5	2(2)4	22	−6	※9
➡+K	16、26	2.6、3.8	2、4	立／屈／空F	CJR	6	4(6)7	20	−11	※10
足払い	28	2.6	3	屈	CJR	7	3	21	−10	
ダスト	16	2.6	3	立／空F	R	23	4	12	−2	
DAA	20	2.6	3	立／屈／空	CJR	13	6	12	−4	※11
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：強制しゃがませ効果
※2：基底ダメージ補正80%
※3：基底ダメージ補正80%
※4：CH時よろけ効果（最大39）
※5：2ヒット技
※6：ダウン効果
※7：着地に4の硬直あり／2段目ダウン効果／2段目CH時壁バウンド効果
※8：1~9上半身無敵／CH時よろけ効果（1段目最大33）（2段目最大39）
※9：5から空中判定
※10：強制立たせ効果
※11：1～18無敵／ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
朝凪の呼吸・龍刃	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体69
朝凪の呼吸・逆鱗	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体76
朝凪の呼吸・剣楼閣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体61
龍刃（地上）	64（派生時28）	2.5／8.4	5	立／屈／空F	R	17	6	31 着地11	−29	1～4対打撃無敵／9から空中判定／ダウン効果／CH時壁バウンド効果／ヒット時17～52まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／12.0）／※1
龍刃（空中）	66（派生時28）	2.0／7.2	5	立／屈／空	R	9	6	着地11		ダウン効果／CH時壁バウンド効果／ヒット時9～着地する前まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／12.0）
龍刃（強化版）（地上）	100（派生時66）	2.5／8.4	5	立／屈／空F	R	16	15	19 着地13	−29	1～4、9～16対打撃無敵／9から空中判定／ダウン効果／CH時壁バウンド効果／ヒット時16～50まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／12.0）
龍刃（強化版）（空中）	98（派生時66）	2.0／7.2	5	立／屈／空	R	11	16	着地13		1～8対打撃無敵／ダウン効果／CH時壁バウンド効果／ヒット時11～着地する前まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／12.0）
逆鱗（地上）	40（派生時16）	2.5／4.8	3	立／屈／空	R	19	13	3 着地10	−9	1～5対打撃無敵／4から空中判定／ダウン効果／ヒット時19～34まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／4.8）
逆鱗（空中）	30（派生時16）	1.5／4.8	3	立／屈／空	R	16	13	着地10		ダウン効果／ヒット時16～着地まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／4.8）
逆鱗（強化版）（地上）	32×5（派生時24×5）	2.5／4.8	3	立／屈／空	R	18	3·4·6	3 着地11	−6	1～5まで対打撃無敵／4から空中判定／ダウン効果／ヒット時18～34まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／4.8）
逆鱗（強化版）（空中）	28×5（派生時24×5）	1.5／4.8	3	立／屈／空	R	15	3·4·6	着地9		ダウン効果／ヒット時15～着地まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／4.8）
剣楼閣（地上）	14×5（派生時8×3）	2.5／2.4	3	立／屈／空F	R	7	4·4·5·10	21 着地6	−36	1～6対打撃無敵／3から空中判定／ダウン効果／気絶値×0.38（派生時も同数値）／ヒット時7～49まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／2.4）
剣楼閣（空中）	12×5（派生時8×3）	1.5／2.4	3	立／屈／空	R	5	4·4·15	着地6		3～4対打撃無敵／ダウン効果／ヒット時5～着地前まで派生可／派生時のゲージは（0.0／2.4）
剣楼閣（強化版）（地上）	15×8（派生時14×8）	2.5／2.4	3	立／屈／空F	R	7	2·2·2·2·2·3·10	23 着地6	−36	1～13対打撃無敵／3から空中判定／ダウン効果／気絶値×0.25（派生時も同数値）／ヒット時7～51まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／2.4）
剣楼閣（強化版）（空中）	16×8（派生時14×8）	1.5／2.4	3	立／屈／空	R	5	2·2·2·2·3·10	着地6		1～11対打撃無敵／ダウン効果／ヒット時5～着地前まで派生可能／派生時のゲージは（0.0／2.4）
爆蹴	—	2.0／—	—	—	R	—	—	—	—	全体46／8～23膝上無敵／24～31まで上半身無敵／8～24まで派生可能
→回り込み	—	—	—	—	R	—	—	—	—	全体26／1～15、21～26膝上無敵
→足払い	30	—／2.6	3	屈	R	9	8	22	−16	よろけ効果（最大35）／1～37まで派生可能
→百歩沁鐘	18×3	2.0／2.4	3	立／屈／空F	R	20	2·2·6	14	−6	1～6対打撃無敵／19上半身無敵／ダウン効果
→千里沁鐘	20×4	2.5／7.2	3	立／屈／空F	RF	26～	2·2·2·2	26	−9	発生は距離で変化／方向転換中7上半身無敵／ダウン効果
→千里沁鐘（裏回り）	20×4	2.5／4.8	5	立／屈／空F	RF	26～	2·2·2·2	26	−9	発生は距離で変化／方向転換中7上半身無敵／ダウン効果
破岸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	欄外※1参照
鷹要脚	16、10×3	1.5／3.6%、1.8%×3	3、1、1、1	立／空	R	9	着地まで	着地8	—	ヒット時の持続は2(4)2(4)～に変化
[illegible]	18×13	—	3	立／屈／空	—	20+0	48	6	−14（着+6）	6～22無敵／ダウン効果
兆脚鳳凰昇	20、9×10、40、80	—	5、3×10、5、5	立／屈／空F	R	7+1	21	24	−26	1～10対打撃無敵／暗転後25～37上半身無敵／ダウン効果
激・砕神掌	30、50	—	5	立／屈／空F	R	1+2	3·3	36	−20	一段目ヒット時よろけ効果（最大35）／2段目ヒット時ダウン効果／※2
我嗔憎	—	—	—	立／屈／空	—	11+6	12	22	−15	一撃必殺準備54／暗転後1～5対打撃無敵

※1：➡に入力後、8フレーム間上中段攻撃を受け流すことができる／⬅に何フレーム入れても成立する。ただし、⬅～➡間は7フレーム以内であること。途中に↙、⬇、↘入力が入ってもいいが、➡入力後は➡ or Sに入力されている必要がある。1度入力してしまうと、その後22フレーム間は成立しない（成功時除く）。
※2：1段目基底ダメージ補正200%／2段目ヒット時に基底ダメージ補正が100%を超えていた場合は、基底ダメージ補正が強制的に100%になる

JOHNNY



ジョニー

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立/屈/空F	CJR	5	4	6	0	
立ち	K	16	2.6	2	立/屈/空F	CJR	6	5	9	−2	
立ち	近S	26	2.6	3	立/屈/空F	CJR	6	3	8	+3	
立ち	遠S	34	3.8	4	立/屈/空F	CR	7	6	19	−8	
立ち	HS	42	3.8	5	立/屈/空F	CR	11	1	32	−14	
しゃがみ	P	10	1.4	1	立/屈/空F	CR	5	3	6	+1	※1
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈	CR	8	4	4	+2	※2
しゃがみ	S	30	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	6	12	−4	
しゃがみ	HS	48	3.8	5	立/屈/空F	CR	5	6	26	−13	※3
ジャンプ	P	12	1.4	1	立/空	連CJR	7	5	9	—	
ジャンプ	K	24	2.6	2	立/空	CJR	8	6	8	—	
ジャンプ	S	32	2.6	3	立/空	CR	10	2	23	—	
ジャンプ	HS	40	2.6	3	立/空	CR	13	5	21	—	※4
ジャンプ	D	44	2.6	3	立/空	CR	8	7	14	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	25	2.6	3	立/屈/空F	CJR	11	8	8	−2	※6
➡+K	30	3.8	4	立/屈/空F	RF	16	4	10	+3	※7
➡+HS	76	3.8	5	立/屈/空F	CJR	18	2	32	−15	
足払い	25、25	3.8	4	屈	CR	12	2(3)3	22	−8	
ダスト	22	2.6	3	立/空F	R	26	8	6	0	
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	14	10	10	−6	※8
投げ	40	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正90%
※2：基底ダメージ補正75%
※3：CH時よろけ効果（最大53）
※4：CH時よろけ効果（最大39）
※5：着地に5の硬直／壁バウンド効果

※6：1～18膝上無敵／地上ヒット時ダウン復帰まで28／基底ダメージ補正80%／ダウン効果
※7：7～13上半身無敵／基底ダメージ補正90%
※8：1～13無敵／14～23膝上無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ミストファイナー・上段(Lv1)	35	1.0+1.0/4.8	3	立/屈/空F	R	15	4	22	−12	ダウン効果
ミストファイナー・上段(Lv2)	70	1.0+1.0/9.6	3	立/屈/空F	R	11	4	25	−15	ダウン効果
ミストファイナー・上段(Lv3)	26×9	1.0+3.0/1.8	5	立/屈/空F	R	11	備考参照	33	−18	{4(3)}×3→{3(4)4(3)}×2→3(4)4、持続4は上段、3は中段、2は下段／ダウン効果
ミストファイナー・中段(Lv1)	32	1.0+1.0/4.8	3	立/屈/空	R	17	3	36	−25	ダウン効果
ミストファイナー・中段(Lv2)	70	1.0+1.0/9.6	3	立/屈/空	R	11	3	26	−15	ダウン効果
ミストファイナー・中段(Lv3)	24×9	1.0+3.0/1.8	3	立/屈/空	R	11	備考参照	34	−22	3(4)4(4)2(4)3(5)2(5)2(4)3(4)3(5)2、持続4は上段、3は中段、2は下段／ダウン効果
ミストファイナー・下段(Lv1)	29	1.0+1.0/4.8	3	屈	R	23	2	30	−18	ダウン効果
ミストファイナー・下段(Lv2)	70	1.0+1.0/9.6	3	屈	R	12	2	26	−14	ダウン効果
ミストファイナー・下段(Lv3)	22×9	1.0+3.0/1.8	3	屈	R	12	備考参照	34	−22	{2(5)}×5→2(4)3(4)3(5)2／持続4は上段・3は中段・2は下段／ダウン効果
構えキャンセル	—	—	—	—	—	—	—	3	—	6からキャンセル可能／硬直最短で9(6+3)
燕穿牙	6、62	2.0/3.6	3	立/空	R	9	2(2)3	着地後12	—	着地後はしゃがみやられ／1段目攻撃レベル2／ダウン効果
バッカスサイ	—	1.0/—	—	—	9	100	36	—	—	相手に触れると359カウントまでミストファイナーがガード不能
ディバインブレイド(移動のみ)	—	—	—	—	RF	—	—	着地後5	—	全体36／着地前被CH扱い／追加入力8～31まで
ディバインブレイド(地上)	50	2.0/1.2	5	立/屈/空	R	7	10	着地後14	—	最速は15／ダウン効果
ディバインブレイド(空中)	50	3.0/1.2	5	立/屈/空	R	13	10	着地後13	—	ダウン効果
グリッター イズ ゴールド	10	0.8/1.2	3	立/屈/空	—	5	33	—	+5	全体19
「それが俺の名だ」	20、65、65	—	5	立/屈/空F	R	4+4	3	22	−6	1～8無敵／9～17膝上無敵／ダウン効果
ジョーカートリック	—	—	—	立/屈/空F	—	7+10	—	—	+4	一撃必殺準備54／全体156／無敵無し

AXL LOW



アクセル=ロウ

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	32	2.6	2	立/屈/空F	CR	7	8	14	−10	
立ち	K	16	2.6	2	立/屈/空F	CR	6	3	8	+1	
立ち	近S	28	3.8	4	立/屈/空F	CJR	7	6	10	+1	
立ち	遠S	33	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	3	22	−11	※1
立ち	HS	42	3.8	5	立/屈/空F	CR	16	4	17	−2	
しゃがみ	P	28	2.6	2	立/屈/空F	CR	12	6	18	−12	
しゃがみ	K	9	1.4	1	屈	CR	7	5	6	−1	※2
しゃがみ	S	34	2.6	3	立/屈/空F	CJR	9	8	20	−14	
しゃがみ	HS	40	3.8	5	屈	CRF	11	8	22	−11	※3
ジャンプ	P	10	1.4	1	立/空	連CJR	7	4	9	—	
ジャンプ	K	18	2.6	3	立/空	CJR	8	8	12	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立/空	CJR	9	7	18	—	
ジャンプ	HS	38	2.6	3	立/空	CR	10	12	9	—	
ジャンプ	D	44	2.6	3	立/空	CR	10	6	18	—	※4
ジャンプ	➡+P	16	2.6	2	立/空	CR	7	6	14	—	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	2	17	−5	※5
⬆+P	24	2.6	2	屈/空F	CR	11	4	8	±0	※6
➡+K	36	3.8	4	立/屈/空F	CR	11	7	23	−13	
➡+HS	46	3.8	5	立/空	R	23	9	9	+1	※7
足払い	30	2.6	3	屈	CR	7	10	12	−8	
ダスト	20	3.8	4	立/空F	R	29	8	12	−3	※8
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	17	4	8	+2	※9
投げ	50	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：CH時よろけ効果（最大39）
※2：基底ダメージ補正70%
※3：よろけ効果（最大45）
※4：ダウン効果／着地に5の硬直あり
※5：10まで上半身無敵／16から上半身無敵／CH時ダウン効果

※6：CH時ダウン効果
※7：11～31まで空中
※8：17～20下半身無敵／21～28足元無敵
※9：1～20無敵／26から上半身無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
弁天狩り(S)	46	1.5/4.8	4	立/屈/空F	R	4	4	31	−18	3まで無敵／ダウン効果／基底ダメージ補正90%
弁天狩り(HS)	36、24	1.8/4.8	5	立/屈/空F	R	9	4(4)1(2)1	33	−18	ダウン効果
→追加アクセルボンバー	55	2.0/4.8	5	立/屈/空F	R	14	4	着地後10	—	1から空中／ダウン効果／着地まで被CH扱い
鎌閃撃	20×3	2.5/1.2	5	立/屈/空F	RF	12	12	39	−14	ため時間30／3ヒット／ダウン効果／持続終了から17まで被CH扱い
→曲鎖撃	35	1.5/1.2	5	立/屈/空F	R	—	12	35	−13	発生は鎌閃撃の持続が切れてから18／ダウン効果
→旋鎖撃	26×5	—/2.4	3	屈	R	—	2(5)2(5)2(5)2(5)2	17	−5	発生は鎌閃撃の持続が切れてから24／ダウン効果
羅鐘旋	1、80	3.0/1.2	5	—	R	27	16	50	—	ため時間30／全体92／ダウン効果／気絶値×0.0
天放石 上段	110	—/1.2	5	—	R	4	16	6	—	対上中段攻撃当て身／全体25／当身時間4～19まで／ダウン効果
天放石 下段	110	—/1.2	5	—	R	4	16	6	—	対下段攻撃当て身／全体25／当身可能時間4～19／ダウン効果／動作中はしゃがみくらい
蜂巣箱	42	—/3.8	3	立/屈/空	R	16	3	27	—	対上中段攻撃当て身／空振り22／当身可能時間2～17／1～15対打撃無敵／壁バウンド効果(ダウン効果)
雷影鎖撃(S)	50	2.0/4.8	5	立/屈/空	R	28	4	19	−4	4から空中／ダウン効果
雷影鎖撃(HS)	20×3	1.0/1.2	3	立/屈/空	RF	74	28	25	—	4から空中／1～15無敵／ダウン効果
アクセルボンバー	60	2.0/4.8	5	立/屈/空	R	9	4	着地後10	—	ダウン効果／着地まで被CH扱い
百重鎌焼	60×2、30×5	—	5	立/屈/空F	R	14+1	8(19)13	41	—	1～16無敵／ダウン効果／動作終了まで被CH扱い
白波の焔	30、30、50	—	3.3.4	—	R	7+8	9·9(13)4	37	−49	1～14対打撃無敵／ダウン効果
鎌閃奥義・乱髪	—	—	—	立/屈/空F	—	13+5	37	3	−6	一撃必殺準備90／暗転後1～4まで対打撃無敵

ジョニー/アクセル=ロウ

ANJI MITO 御津 闇慈

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	2.6	2	立/屈/空F	CJR	4	3	6	+3	
立ち	K	14	1.4	1	立/屈/空F	CJR	5	5	6	−1	
立ち	近S	26	3.8	4	立/屈/空F	CJR	6	4	10	+3	
立ち	遠S	30	2.6	3	立/屈/空F	CJR	13	4	17	−7	※1
立ち	HS	38	3.8	5	立/屈/空F	CR	17	11	13	−5	※2
しゃがみ	P	8	1.4	1	立/屈/空F	連CR	5	4	6	0	※3
しゃがみ	K	12	2.6	3	屈	CR	8	2	6	+6	※4
しゃがみ	S	28	2.6	3	屈	CR	8	6	14	−5	
しゃがみ	HS	38	3.8	4	立/屈/空F	CR	20	5	15	−3	※5
ジャンプ	P	10	1.4	1	立/空	連CR	8	3	3	—	
ジャンプ	K	18	2.6	3	立/空	CR	6	6	10	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立/空	CJR	7	9	18	—	
ジャンプ	HS	36	2.6	3	立/空	CR	13	6	15	—	
ジャンプ	D	40	2.6	3	立/空	CR	8	6	13	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	28	3.8	4	立/屈/空F	CR	17	4	22	−9	※7
➡+K	28	2.6	3	立/屈/空F	R	11	6	12	−4	※8
➡+HS	14, 14, 14, 14, 34	2.6	3	立/屈/空F	CJR	13	3×4(3)6	18	−12	※9
足払い	28	3.8	4	屈	CR	7	3	25	−11	
ダスト	20	3.8	5	立/空F	R	25	6	26	−18	
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	12	6	12	−4	※10
投げ	56	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：7〜10ガードポイント有
※2：1〜8ガードポイント有
※3：基底ダメージ補正80%
※4：基底ダメージ補正70%
※5：1〜18下段ガードポイント有
※6：着地に5のスキ有／CH時壁バウンド効果
※7：1〜2上半身無敵／3〜16膝上無敵／技持続中は膝上無敵＆後ろの袖にやられ判定有／CH時よろけ効果（最大49）
※8：CH時ダウン効果／1〜6ガードポイント有
※9：攻撃レベル（ヒット時3／ガード時2）／1〜11ガードポイント有
※10：技動作終了まで無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
疾	18(ガード後30)	2.5/1.2	1	立/屈/空	—	22	—	—	−6	全体48／落下部分の発生26／ガード後の攻撃力30、ゲージ(—／1.2)／しゃがみガード不可能
風神(S)	40	2.5/3.6	3	立/屈/空F	R	15	3	27	−16	15〜硬直終了まで追加入力受付
風神(HS)	46	2.5/3.6	3	立/屈/空F	R	23	3	27	−16	12対打撃無敵／ダウン効果／23〜硬直終了まで追加入力受付
針・壱式	10×6	1.0/1.2	3	立/空	—	31	—	着地後12	—	
→臨刃	30	1.5/2.4	3	屈	R	10	6	27	−19	転倒効果
一足飛び	—	1.5/—	—	—	—		—	着地後6	—	全体33／着地前まで被CH扱い
針・弐式	18×6	2.5/2.4	3	立/空	R	10	16	着地後6	—	持続は2・2・2・4・2・4／ダウン効果
紅	30、10×6、40	−/2.6+1.4×7	3	立/屈/空F	R	4	38	着地後8	—	持続は2・4×6・12／着地前まで被CH扱い／ダウン効果
陰	90	—	—	—	F	13	16	着地後6	—	着地後はしゃがみくらい
戒(P)	42	2.0/2.6	3	立	R	28	3	9	+2	ダウン効果
戒(K)	25	2.5/1.8	3	立/空	R	31	10	12	−5	ダウン効果
一誠奥義(彩)	20×11、100	—	—	立/屈/空	F	10+3	40	44	−19	無敵無し／動作終了まで被CH扱い／気絶値×0.0
天神脚	30、20×13	—	5、3×13	立/空	R	18+0	7	20	—	4〜18対打撃無敵／立ちガード硬直差−7／ため時間60／ダウン効果
花鳥風月	50×4	—	5	立/屈/空F	R	1+6	5(10)5(12)5(20)5	−61	—	1〜21対打撃無敵／よろけ1〜3段目（最大65）／ダウン効果
絶	—	—	—	立/屈/空	—	17+9	—	—	−157	一撃必殺準備54／無敵無し

VENOM ヴェノム

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6	1.4	1	立/屈/空F	連CJR	6	3	9	−2	※1
立ち	K	12	1.4	1	立/屈/空F	CJR	7	3	15	−8	※2
立ち	近S	16×3	3.8	5	立/屈/空F	CJR	5	2・2・7	20	−8	※3
立ち	遠S	24	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	2	18	−6	
立ち	HS	42	3.8	5	立/屈/空F	CR	13	6	18	−5	※4
しゃがみ	P	7	1.4	1	立/屈/空F	連CJR	7	4	10	−4	※5
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈	CR	5	3	9	−2	※6
しゃがみ	S	22	2.6	3	立/屈/空F	CR	6	1	20	−7	
しゃがみ	HS	20, 20	3.8	4	立/屈/空F	CR	7	6・3	21	−7	
ジャンプ	P	10	1.4	1	立/空	連CR	7	6	9	—	
ジャンプ	K	12	2.6	3	立/空	CR	9	12	12	—	
ジャンプ	S	24	2.6	3	立/空	CJR	7	5	21	—	
ジャンプ	HS	36	2.6	3	立/空	CR	10	8	18	—	
ジャンプ	D	40	2.6	3	立/空	CR	10	7	20	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	28	2.6	3	立/屈/空F	CR	7	6	17	−9	※8
➡+HS	52	3.8	5	立/屈/空F	CR	15	8	21	−10	※9
足払い	20,20	2.6	3	屈	CR	4	1(15)8	14	−8	
ダスト	20	2.6	3	立/空F	R	24	3(2)3	18	−12	
DAA	20	2.6	3	立/屈/空F	R	13	3	24	−13	※10
投げ	〜58	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
空中投げ	〜58	—	—	—	—	—	—	—	—	※11

※1：基底ダメージ補正85%
※2：基底ダメージ補正90%
※3：3段目ヒット時ダウン効果／ダウン復帰まで28
※4：CH時よろけ効果（最大47）
※5：基底ダメージ補正80%
※6：基底ダメージ補正70%
※7：壁バウンド効果／着地に5の硬直あり
※8：1〜3上半身無敵／4〜9膝上無敵
※9：ダウン効果
※10：1〜15無敵／ダウン効果
※11：攻撃力は打撃による中断で変化

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
スティンガーエイム(S)	30	1.5/1.2	3	立/屈/空	F	15	—	全体43	−2	ため時間45／技動作終了3まで被CH扱い
スティンガーエイム(S溜め)	備考参照	1.5/1.2	5	立/屈/空	F	ボタン離しから7	—	ボタン離しから535	備考参照	①ため成立21（攻撃力22×2・硬直差+5）、②ため成立41（攻撃力22×3・硬直差+13）、③ため成立73（攻撃力22×6・硬直差+37）／気絶値①②③×0.0／技動作終了まで被CH扱い
スティンガーエイム(HS)	44	1.5/1.2	3	立/屈/空	F	11	—	全体51	−14	ため時間45／技動作終了まで被CH扱い
スティンガーエイム(HS溜め)	備考参照	1.5/1.2	5	立/屈/空	F	ボタン離しから7	—	ボタン離しから547	備考参照	①ため成立17（攻撃力25×2・硬直差−7）、②ため成立37（攻撃力25×3・硬直差+1）、③ため成立69（攻撃力25×6・硬直差+25）／気絶値①②③×0.0／技動作終了まで被CH扱い
カーカスライド(S)	36	1.5/—	3	立/屈/空	—	16	—	全体31	+11	ため時間40／技動作終了まで被CH扱い
カーカスライド(HS)	50	1.5/—	3	立/屈/空	—	13	—	全体48	−9	ため時間40／技動作終了まで被CH扱い
ボール生成	—	0.5/—	—	—	—	11（空中は9）	—	全体26（空中は36）	—	技動作終了まで被CH扱い
デュービスカーブ	25	1.5/6.0	4	立/屈/空F	R	19	6	15	−4	15まで足元無敵／ボール生成は22／ダウン効果
ダブルヘッドモービット(S)	17×4	1.3/2.2	3	立/屈/空F	R	9	4×4	18	−8	ダウン効果
ダブルヘッドモービット(HS)	21×4	2.0/2.6	3	立/屈/空F	R	15〜	4×4	18	−16	4ヒットのみ／ダウン効果
マッドストラグル(S)	12×3	1.5/2.4	3	立/空	R	16	着地まで	着地後6	—	技動作終了まで被CH扱い
マッドストラグル(HS)	15×3、15×3	1.5/2.4×3、2.6×3	3	立/空	R	16	着地まで	着地後35	−8	蹴り上げ着地後発生6／持続2・6・2／1〜7対打撃無敵／8〜9足元・上半身無敵／10〜11下半身無敵／技動作終了まで被CH扱い／サマーソルト部分ヒット時ダウン効果
瞬間移動	—	—	—	—	—	—	—	着地後7	—	7〜14対打撃無敵／12〜14完全無敵／15で出現
ダークエンジェル	12×28	—	5	立/屈/空	—	6+18	—	—	—	7〜14対打撃無敵／全体34／気絶値×0.0／暗転前は被CH扱い
レッドヘイル	26×8	—	3	立/屈/空	—	9+0	—	着地後9	—	無敵無し／弾は8ごとに射出
デイムボゥガー	—	—	—	立/屈/空	—	14+11	6	33	−20	一撃必殺準備44／1〜18対打撃無敵

御津闇慈／ヴェノム

TESTAMENT

テスタメント

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連CJR	7	2	6	0	
	K	18	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	3	12	−2	
	近S	24	2.6	3	立／屈／空F	CJR	5	3	18	−6	
	遠S	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	11	6	13	−5	
	HS	60	3.8	5	立／屈／空F	CR	10	4	18	−3	※1
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連CR	5	4	12	−6	※2
	K	12	1.4	1	屈	CR	6	4	11	−5	※3
	S	26	2.6	3	立／屈／空F	CR	10	6	16	−8	
	HS	38	3.8	5	立／屈／空F	CR	16	3	20	−4	※4
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	連CR	5	6	12	—	
	K	18	2.6	3	立／空	CR	6	5	12	—	
	S	28	2.6	3	立／空	CJR	8	3	16	—	
	HS	34	2.6	3	立／空	CR	13	2	18	—	
	D	44	2.6	3	立／空	CR	10	6	20	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	24	2.6	3	立／空F	CR	15	3	26	−15	
➡+HS	60	3.8	5	立／屈／空F	CR	13	6	26	−13	
➡+K	28	2.6	3	立／屈／空F	CR	7	6	20	−12	
足払い	38	3.8	4	屈	CR	14	3	30	−16	
ダスト	20	3.8	5	立／空F	R	29	6	18	+3	
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	13	3	18	−7	※6
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：CH時よろけ効果（最大47）
※2：基底ダメージ補正90%
※3：基底ダメージ補正70%
※4：7〜12対打撃無敵
※5着地に4の硬直あり／ダウン効果
※6：1〜17無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ファントムソウル(P)	15	1.0／1.2	3	立／屈／空	—	60	111	—	—	全体44
ファントムソウル(K)	15	1.0／1.2	3	立／屈／空	—	60	102	—	—	全体44
→カラス攻撃	40	—／1.2	3	立／屈／空	—	—	—	—	—	
→カラス羽攻撃	5×3	—／1.2	1	立／屈／空	—	—	—	—	—	
→サキュバス攻撃	50	—／1.2	3	立／屈／空	—	—	—	—	—	
グレイヴディガー(地上)	45	2.5／8.4	4	立／屈／空F	R	17	6	24	−13	6から空中判定／壁バウンド効果／落下中は被カウンターヒット扱い
グレイヴディガー(空中)	40	2.5／7.2	4	立／屈／空	R	12	6	着地5	—	壁バウンド効果／落下中は被カウンターヒット扱い
エグゼビースト	40	2.0／1.2	3	立／屈／空	F	20	19	10	−2	CH時よろけ効果（最大52）
ウォレント	—	1.5／—	3	—	—	—	—	—	—	全体42／5〜19当身判定持続
ウォレント(打撃部分)	10	—／7.2	3	立／屈／空F	R	24	15	19	−20	1〜32対打撃無敵／ダウン効果／毒効果
HITOMI	30	2.0／1.2	3	立／屈／空F	—	—	—	—	—	全体27／途中でつぶされると無効／1〜2対打撃無敵／ダウン効果／動作中は被カウンターヒット扱い／木：触れてから17後に攻撃判定発生
HITOMI(強化版)	10	2.0／1.2	3	立／屈／空F	—	—	—	—	—	全体24／途中でつぶされると無効／1〜2対打撃無敵／ダウン効果／毒効果／動作中は被カウンターヒット扱い／木：触れてから13後に攻撃判定発生
ゼイネスト(地上)	10	0.5／1.2	1	立／屈／空	—	13	600	—	+4	全体29／網：触れてから1後に攻撃判定発生／捕縛効果
ゼイネスト(空中)	10	0.5／1.2	1	立／屈／空	—	10	600	—	—	全体28／網：触れてから1後に攻撃判定発生／捕縛効果
ナイトメアサーキュラー	60	—	5	立／屈／空	—	10+5	16	7	+11	1〜10無敵
マスターオブパペット	30	—	5	立／屈／空F	R	7+8	3	32	−16	1〜9対打撃無敵／ダウン効果／藁人形補充
セヴンスサイン	—	—	—	立／屈／空F	—	28+3	3	60	−44	一撃必殺準備60

DIZZY

ディズィー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1.4	1	立／屈／空F	CJR	5	2	12	−4	
	K	16	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	4	14	−4	
	近S	24	2.6	3	立／屈／空F	CJR	5	2	11	+1	※1
	遠S	20×5	2.6	3	立／屈／空F	CR	8	2·2·2·2·6	12	−4	※2
	HS	40	3.8	4	立／屈／空F	CR	13	6	15	−4	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	CR	7	3	9	−2	※3
	K	18	2.6	2	屈	CR	6	4	9	−1	※4
	S	28	2.6	3	立／屈／空F	CJR	7	3	22	−11	
	HS	49	3.8	5	立／屈／空F	CR	7	4	38	−23	※5
ジャンプ	P	12	1.4	1	立／空	連CJR	6	2	10	—	
	K	16	2.6	2	立／空	CR	4	12	12	—	
	S	28	2.6	3	立／空	CJR	9	4	16	—	
	HS	42	3.8	5	立／空	CR	10	4	28	—	
	D	30+40	3.8	4	立／空	CR	10	12·3	16	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	26	2.6	3	立／屈／空F	CR	11	4	19	−9	※7
➡+HS	38×2	3.8	5	立／屈／空F	CJR	18	9·3	29	−12	※8
足払い	30	3.8	5	屈	CR	13	3	44	−28	
ダスト	20	2.6	3	立／空F	R	29	22	19	−28	※9
DAA	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	2	13	−11	※10
投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	
空中投げ	60	—	—	—	—	—	—	—	—	

※1：気絶値×2.0
※2：4段目よろけ効果（最大35）
※3：基底ダメージ補正70%
※4：基底ダメージ補正70%
※5：ダウン効果、CH時地面バウンド効果／気絶値×1.25
※6：着地に4の硬直あり／ダウン効果
※7：1〜14上半身無敵／CH時ダウン効果
※8：ダウン効果
※9：気絶値×1.5
※10：1〜12無敵／22から終了まで上半身無敵／壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
はじめはただの明かりだったんです	20×3	2.0／1.2	1	立／屈／空	—	32	47	—	−8	全体54
魚を捕る時に使ってたんです	60	2.5／1.2	3	立／屈／空	RF	14	8	41	−23	ダウン効果／気絶値×0.25
木の実をとる時に使ってたんです	25、55	2.5／1.2	3、2	立／屈／空	—	22	18(15)消えるまで	—	—	全体37／1段目ダウン効果
よく話し相手になってくれます(P)	25×3	1.0／1.2	1	立／屈／空	—	実体化後14	3(X)3(X)3	—	—	全体36／34で実体化／消えてから61後／再度生成可能／持続(x)は距離によって変化
よく話し相手になってくれます(K)	25×2	1.0／1.2	1	立／屈／空	—	実体化後17	3(X)3	—	—	全体36／34で実体化／消えてから61後／再度生成可能／持続(x)は距離によって変化
よく話し相手になってくれます(S)	45	1.0／1.2	3	立／屈／空	—	実体化後40	23	—	—	全体41／34で実体化／消えてから61後／再度生成可能
よく話し相手になってくれます(HS)	45	1.0／1.2	3	立／屈／空	—	実体化後40	27	—	—	全体36／34で実体化／消えてから61後／再度生成可能
独りにしてください(P)	45	2.0／—	—	—	—	9	159	—	—	全体28／ダウン効果
独りにしてください(K)	45	2.0／—	—	—	—	9	159	—	—	全体28／ダウン効果
独りにしてください(泡部分)	45	2.0／—	4	—	—	13	5	—	—	表の数値は泡に攻撃判定を当ててからの計測／ダウン効果
インペリアル・レイ	32×n	—	3	立／屈／空	RF	7+0	—	—	—	全体32／5〜7対打撃無敵／気絶値×0.5
ネクロ怒った場合	34×8	—	3	—	—	9+4	20	10	—	1〜12無敵
ガンマレイ	12×5、13×32	—	5	立／屈／空	—	16+7	6(25)6	—	—	基底ダメージ補正200%／気絶値×0.0
ガンマレイ・暗転二回目	—	—	—	立／屈／空	—	1+0	34	—	—	技後ダウン状態

SYSTEMDATA システムデータ

基本パラメータ

スレイヤーのバックステップは何フレーム無敵時間があるの? といった目に見えても分かりにくいデータや、ブリジットの根性値はどれぐらい? といった目に見えない内部データまで、疑問をすべて解決するデータリストを大放出!! 「敵を知り己を知れば百戦危うからず」と言うように、知識を深めれば、役立つこと間違い無し。覚えて損はしないので、熟読することをオススメする。

●基本パラメータ表の見方

表の中にある「dot」という単位は、1フレーム毎にキャラクターが移動する距離のことで、この数値が大きい方が「移動量が多い＝スピードが速い」といえるのだ。

また、単位「F」はフレームを指し、行動が持続される時間を表す。単位の付いていない数値は、1.0を平均とした場合の能力差を表す。基本的に、1.0より上なら平均以上で、1.0を下回っている場合は平均以下ということだ。ただし、防御力に関しては1.0を下回っている方が防御力が高い。

	スレイヤー	イノ	ザッパ	ブリジット	ソル	カイ	メイ	ミリア	エディ	ポチョムキン
歩き(前方)	4.50dot	3.50dot	3.35dot	4.00dot	3.50dot	3.75dot	3.20dot	4.50dot	2.80dot	3.20dot
歩き(後方)	2.75dot	2.75dot	3.25dot	3.00dot	2.75dot	2.85dot	2.74dot	3.50dot	2.20dot	2.75dot
ダッシュ初速	29.0dot×6F	12.0→20.0dot	8.80dot	8.00dot	8.00dot	8.56dot	7.87dot	11.80dot	7.75dot	−
ダッシュ加速	−	−	0.28dot	0.44dot	0.40dot	0.37dot	0.32dot	0.45dot	0.30dot	−
ダッシュ抵抗	−	−	1.05%	1.05%	1.05%	1.00%	1.00%	1.11%	1.00%	1.00%
バックステップ速度	16.0dot×10F	9.00dot	14.00dot	9.00dot	9.00dot	9.00dot	12.00dot	14.00dot	8.00dot	3.50dot
バックステップ無敵時間	19F	7F	9F	7F	7F	8F	8F	6F	8F	19F
バックステップ時間	28F	15F	10F	14F	15F	15F	12F	10F	15F	20F
Y速度係数(大きいほど軽い)	1.00	1.05	1.00	1.10	1.00	1.00	1.10	1.05	1.00	0.94
ジャンプY初速	22.00dot	20.00dot	20.00dot	21.00dot	20.00dot	20.00dot	30.00dot	28.00dot	24.00dot	20.00dot
ジャンプ重力	1.10dot	1.10dot	1.05dot	1.05dot	1.10dot	1.10dot	1.70dot	1.60dot	1.30dot	1.10dot
ジャンプ滞空時間	40F	37F	39F	40F	37F	37F	36F	35F	37F	37F
前方ジャンプX速度	6.50dot	5.00dot	6.00dot	6.50dot	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.70dot	5.00dot	5.00dot
後方ジャンプX速度	6.50dot	5.00dot	5.00dot	6.50dot	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.50dot	5.00dot	5.00dot
ハイジャンプY初速	26.0dot	26.0dot	26.0dot	24.0dot	26.0dot	25.0dot	30.0dot	29.0dot	30.00dot	26.0dot
ハイジャンプ重力	1.00dot	1.10dot	1.10dot	1.05dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
ハイジャンプ滞空時間	52F	48F	48F	46F	48F	46F	55F	53F	55F	48F
前方ハイジャンプX速度	6.00dot	6.50dot	6.00dot	6.50dot	5.00dot	8.00dot	4.00dot	8.00dot	5.00dot	6.50dot
後方ハイジャンプX速度	6.00dot	6.50dot	5.00dot	6.50dot	5.00dot	8.00dot	4.00dot	7.00dot	5.00dot	6.50dot
気絶値	70	60	60	60	60	60	70	55	65	80
防御力(ダメージにかかる係数)	0.94	1.00	1.00	1.13	1.00	1.06	1.13	1.44	1.13	0.75
根性値(0〜5)	2	1	2	1	1	2	3	3	1	4
空中ダッシュ速度	16.00dot	17.50dot	14.00dot	17.50dot	17.50dot	18.00dot	16.00dot	22.00dot	17.00dot	−
空中ダッシュ時間	21F	18F	18F	18F	18F	18F	19F	10F	24F	−
空中バックステップ速度	14.00dot	14.00dot	14.00dot	13.00dot	14.00dot	14.00dot	14.00dot	16.50dot	14.50dot	−
空中バックステップ時間	10F	11F	12F	10F	10F	10F	10F	10F	10F	−
ガードバランス防御力	0.88	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.25	1.00	1.00
ガードバランス回復力	普通	普通	普通	普通	普通	普通	普通	遅い	普通	早い

	チップ	ファウスト	バイケン	紗夢	ジョニー	アクセル	闇慈	ヴェノム	テスタメント	ディズィー
歩き(前方)	4.70dot	2.50dot	2.80dot	4.50dot	3.60dot	3.00dot	3.20dot	3.45dot	3.20dot	3.20dot
歩き(後方)	3.90dot	4.40dot	2.70dot	3.30dot	2.95dot	2.80dot	2.80dot	2.75dot	2.60dot	2.40dot
ダッシュ初速	14.00dot	8.00dot	8.00dot	9.50dot	7.00dot	7.50dot	7.75dot	8.12dot	6.60dot	11.00dot
ダッシュ加速	0.55dot	0.30dot	0.35dot	0.42dot	0.30dot	0.30dot	0.32dot	0.34dot	0.38dot	0.24dot
ダッシュ抵抗	1.17%	1.00%	0.95%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%
バックステップ速度	8.50dot	9.50dot	8.50dot	10.00dot	12.50dot	7.00dot	8.00dot	9.00dot	9.00dot	9.00dot
バックステップ無敵時間	8F	6F	8F	6F	6F	7F	8F	6F	8F	8F
バックステップ時間	20F	12F	15F	12F	10F	15F	15F	12F	15F	15F
Y速度係数(大きいほど軽い)	1.00	1.00	1.10	1.10	0.98	1.00	1.00	1.00	1.00	1.05
ジャンプY初速	28.00dot	22.00dot	23.00dot	22.00dot	23.50dot	22.00dot	24.50dot	22.00dot	20.00dot	23.00dot
ジャンプ重力	1.40dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.05dot	1.10dot	1.20dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
ジャンプ滞空時間	40F	40F	42F	40F	45F	40F	41F	40F	37F	42F
前方ジャンプX速度	6.00dot	5.00dot	5.00dot	5.25dot	4.70dot	5.00dot	4.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot
後方ジャンプX速度	5.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot
ハイジャンプY初速	29.00dot	30.00dot	25.00dot	28.00dot	31.50dot	26.0dot	26.00dot	26.00dot	26.00dot	30.00dot
ハイジャンプ重力	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
ハイジャンプ滞空時間	53F	55F	46F	51F	58F	48F	48F	48F	48F	55F
前方ハイジャンプX速度	8.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	4.70dot	5.00dot	14.00dot	5.00dot	5.00dot	8.00dot
後方ハイジャンプX速度	7.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	3.00dot	12.50dot	5.00dot	5.00dot	8.00dot
気絶値	50	65	55	65	70	60	65	60	65	50
防御力(ダメージにかかる係数)	1.61	1.00	1.38	1.13	1.00	1.13	1.13	1.00	1.00	1.13
根性値(0〜5)	4	0	4	3	4	1	5	1	0	1
空中ダッシュ速度	21.00dot	10.00dot	18.00dot	20.00dot	15.00dot	15.00dot	17.00dot	16.50dot	20.00dot	19.50dot
空中ダッシュ時間	14F	60F	15F	13F	15F	16F	18F	20F	16F	14F
空中バックステップ速度	16.00dot	8.00dot	14.00dot	16.00dot	14.00dot	11.00dot	14.00dot	13.00dot	14.00dot	14.00dot
空中バックステップ時間	10F	28F	10F	10F	10F	9F	10F	10F	10F	10F
ガードバランス防御力	1.13	0.81	1.00	1.00	0.88	1.00	1.25	1.00	1.00	0.88
ガードバランス回復力	普通	遅い	普通	普通	普通	普通	遅い	普通	遅い	遅い

テンションゲージについて

●テンションバランスについて

テンションバランスとは、テンションゲージの上昇量や、ネガティブペナルティの受けやすさに影響するパラメータで、ゲーム中ではテンションゲージの輝き（ハイライト部のスクロールの早さ）で確認できる。テンションバランスが高ければ、ゲージの増加量も早くなる。また、相手との距離によってゲージの増加量に補正がかかり、距離が遠くなるほど、補正が大きくかかってしまう。

●相手との距離による補正

500dot未満	100%
750dot未満	80%
750dot以上	60%

●テンションバランスによる補正

−50未満	25%
−30未満	50%
−15未満	75%
−5未満	90%
+5未満	100%
+20未満	125%
+20以上	150%

●アクティブと判断される行動

- 前方歩き
- ダッシュ
- 前ジャンプ
- 空中ダッシュ
- 直前ガードを成功する
- 攻撃を相手に当てる

※移動系の行動は、キャラクターが相手側に向いていないと、アクティブと判断されない。

●ネガティブと判断される行動

- 後退
- 画面端に一定時間とどまる
- 相手に一定時間以上攻撃を当てない
- バックステップ
- 後ろジャンプ
- 空中バックステップ

※最後の三つは減少値大

●テンション上昇に対するペナルティ

以下に記載された行動を行なうと、テンションゲージの上昇量が、一定時間、通常の20%になる。

1秒：フォルトレス
4秒：ロマキャン、デッドアングル
10秒：ネガティブペナルティを受けたとき

ガードバランスとダメージ補正

相手に与えるダメージは、相手キャラのガードバランス量によって、補正がかかる。ガードバランスが最もたまった状態で＋128、逆に一番減少した場合だと−128だ。本作ではガードバランスが増加しても、攻撃力上昇のダメージ補正を受けないという、前作からの変更点があり、±0〜+128の状態だと、ヒットさせた技の攻撃力が、そのまま相手に与えるダメージとなっている。

覚醒必殺技と、そのほかの攻撃は、ダメージ補正が別々に計算されている。具体的な数字は表内の『覚醒技』を見てもらえばわかると思うが、ガードバランスが−16〜−48までの間は、覚醒必殺技の方がダメージ補正が大きくなっている。

さらに、ガードバランスが+64以上の状態で攻撃を受けると、どのような状態にもかかわらず、カウンターヒット扱いとなる。

また、本作では基底ダメージ補正というものがあり、連続技の初段に基底ダメージ補正値の設定された技を決めると、それ以降の連続ヒットするすべてのダメージに対して補正がかかってしまう。基底ダメージ補正が設定されている技は、主に発生の早い小技、下段技、中段技、投げなどに設定されているので要注意だ。

ガードゲージの値	覚醒技以外	覚醒技
1〜128	100%	100%
0（基準点）以上	100%	100%
−16	78%	69%
−32	59%	50%
−48	44%	38%
−64	31%	31%
−80	18%	18%
−96	12%	12%
−112	6%	6%
−128	3%	3%

根性値と体力残量によるダメージの変化

まずはダメージ補正倍率表の見方から説明しよう。上にかかっている100%〜56%の数字は残体力で、左にかかっているのは根性値となっている 各キャラクターの根性値は、221ページの基本パラメータ表を参照してほしい。

基本的には、残体力が55%を割り込むとダメージ補正がかかるようになり、根性値が高いほど、ダメージ補正値も高い。また、残体力30%〜21%時が最も影響を受け、補正値17%の開きがある。例えば攻撃力100の攻撃を受けた場合、根性値0のファウストと根性値5の闇慈では、17ダメージと、打撃1発分の差がある。

●ダメージ補正倍率

根性値＼残体力	100%〜56%	55%〜41%	40%〜31%	30%〜21%	21%〜16%	15%〜11%	10%〜6%	5%〜0%
根性値0	100%	100%	100%	92%	76%	60%	50%	40%
根性値1	100%	100%	98%	89%	72%	58%	48%	40%
根性値2	100%	100%	94%	85%	68%	56%	46%	38%
根性値3	100%	98%	91%	82%	66%	54%	44%	38%
根性値4	100%	96%	88%	78%	64%	50%	42%	38%
根性値5	100%	94%	85%	75%	60%	48%	40%	36%

バーストゲージについて

バーストゲージの全体量は15,000。つまり、「BURST」の一文字分が3,000という目安になっている。サイクバーストの消費量は、黄色サイクバーストが9,000消費し、青色サイクバーストは、ゲージをすべて消費するが、ヒット時は6,000回復する。

また、バーストゲージは時間で自然に回復する。回復量は残り体力で変化し、残体力50%以上、25%以上、25%以下の3段階。残体力が少ない方が、自然回復量は多くなる。

さらに、攻撃を受ける事でもバーストゲージは回復し、ヒット数が多く大ダメージになればなるほど回復量も増加していく。

●バーストゲージ
バーストゲージ全体量＝15,000

●10秒当たりの自然回復量

残体力	50%以上	25%以上	25%未満
回復量	600	1200	1800

●1ヒットに対する回復量を表す計算式
(100＋ダメージ×3)×(1.0＋ヒット数×0.03)

気絶値に関して

気絶値は攻撃を受けると上昇し、各キャラクターごとに設定されている気絶値を超えると、気絶が発生する仕組みになっている。気絶値は、
①＝ダメージ×ヒット数補正×その他補正(ダウン中やカウンターヒット時など)−5
②＝1.0〜1.3(ランダムで設定)
①×0.15×②＝気絶値
という計算式で算出されるのだ。

なお、ヒット数補正は連続技を決めていくごとに補正がかかるもので、2ヒット目から、ヒット数が上がるごとに補正値も上昇。14ヒット目以降は一律で13%の補正になる。また、二つ目の補正はダウン中、カウンターヒット時、攻撃側が一撃準備状態の時にかかり、それぞれ25%、200%、50%と設定されている。

また、気絶値は特定の状態中に時間で回復し、攻撃を受けていない状態（相手が一撃準備状態なら回復量は2倍）、ダウンから起き上がりまでの間に回復する。ただし、攻撃を受けた時（ダウン追い打ちは除く）は気絶値が回復しない。

●ヒット数による気絶値の補正

1Hit	100%
2	75%
3	69%
4	63%
5	56%
6	50%
7	44%
8	38%
9	31%
10	25%
11	19%
12	13%
13	13%
14〜	13%

●そのほかの行動による気絶値の補正

ダウン中	25%
カウンターヒット	200%
攻撃側が一撃準備完了	50%

●気絶値の回復量

通常時	2.4/s
通常時（相手が一撃準備中）	4.8/s
ダウン（接地）〜起き上がりまで	6.0/s

① = ダメージ値×ヒット数補正×その他補正 − 5
② = 1.0〜1.3（乱数で設定）
気絶値 = ①×0.15×②
気絶値の回復について
ダメージ中（ダウン接地中を除く）は気絶値は回復しない

起き上がり時間とジャンプ入力から空中判定になるまでの移行時間

起き上がり時間は、あお向けダウンとうつ伏せダウン、どちらのダウンをしたかによって決定される。どちらのダウンになるかは、各キャラクターの技ごとに設定されており、基本的に足払いはうつ伏せダウン、相手を転ばせる必殺技はあお向けダウンに設定されていることが多い。起き攻めを仕掛ける際の指針にしよう。

ジャンプ入力から、空中判定になるまでの時間も各キャラによって差が存在する。また、ハイジャンプをしても、空中判定になるまでの時間は同じだ。なお、ジャンプ入力から空中判定になるまでの間は、攻撃を受けると地上のけぞりになるが、投げに対しては無敵。さらに、この時間中は地上の各種必殺技を出せる。

キャラ名	あお向けダウン	うつ伏せダウン	空中判定移行
スレイヤー	37F	31F	5F
イノ	35F	32F	3F
ザッパ	32F	38F	3F
ブリジット	36F	34F	3F
ソル	36F	32F	3F
カイ	34F	32F	3F
メイ	36F	33F	3F
ミリア	36F	34F	3F
アクセル	36F	32F	4F
ポチョムキン	35F	33F	6F
チップ	41F	32F	3F
エディ	36F	33F	3F
梅喧	36F	32F	3F
ファウスト	36F	40F	4F
テスタメント	38F	34F	4F
紗夢	39F	36F	3F
闇慈	36F	32F	3F
ジョニー	36F	35F	4F
ヴェノム	32F	37F	4F
ディズィー	36F	35F	3F

※ダウン時間基準はキャラが完全に地面に寝た時点を1とする。なお、ダウンさせた技はあお向けがソルの通常投げ、うつ伏せは足払いで計測。
※ダウン追い打ち後の起き上がり時間はあお向けダウンの時間ー10。ソルの場合なら26となる

ガード&やられ時の硬直時間

攻撃を受けたり、ガードをすると、そのときの状態によって一定フレームの間、硬直させられてしまう。

注目してほしいのはしゃがみやられ状態。硬直が1フレーム延びるだけでなく、ノックバックが短いので、しゃがみやられ限定の連続技が多々存在する。また、ロマキャン連続技を作る際にもこの数字を見るといい。例えば、レベル4の技をロマキャンすれば、次の技は攻撃発生17の技まで連続ヒットさせられるということなので、どの技までヒットするのか？ といった事も分かるのだ。

攻撃レベル	1	2	3	4	5
地上立ちやられ	10F	12F	14F	17F	19F
地上しゃがみやられ	10F	13F	15F	18F	20F
地上通常ガード	9F	11F	13F	16F	18F
地上フォルトレス	11F	13F	16F	19F	21F
地上直前ガード	7F	8F	10F	12F	14F
空中通常ガード	10F	12F	14F	17F	23F
空中フォルトレス	12F	15F	18F	24F	27F
空中直前ガード	4F	6F	8F	10F	12F

M.O.M MODEについて

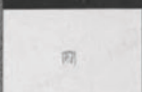
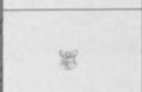
M.O.M MODEでは、相手に攻撃をヒットさせると勲章が出現する。この勲章は大きい方が点数が高く、大きくするには勲章ゲージ（以下ゲージ）を増加させ、レベルを上げる必要がある。ゲージと勲章出現数を稼ぐコツは、連続技のヒット数を増やすこと。通常技は、ヒット数が上がることにゲージの増加量、勲章出現数が増加していくが、17ヒット以降はゲージ増加量も減少し、勲章も出現しなくなってしまう。

逆に、必殺技や覚醒必殺技は、最初からゲージ増加量、勲章出現数を稼げるが、ヒット数が増えるとすぐに出現しなくなる。

また、コマンド投げを決めた場合、勲章ゲージ増加量、出現数ともに攻撃力に比例するので、ポチョムキンバスターの場合は、ゲージ増加量がかなり多い。

なお、体力回復アイテムは点数ごとに出現し、回復量も5%、15%、25%と定められている。

●勲章の種類と点数

勲章アイテム一覧			
	1段階 100		4段階 800
	2段階 200		5段階 1,500
	3段階 500		6段階 10,000

●食べ物の出現条件とHP回復量・点数

	修験条件	体力回復量
ソーダ	30,000点毎	5%
サンドイッチ	100,000点毎	15%
ステーキ	300,000点毎	25%

※ただしフィーバー中に規定点を超えても食べ物は出現せず、フィーバーが終了してから出現します。よってフィーバー中に得た「規定点を超えた分の点数」は無効になります。

●勲章出現データと勲章ゲージ

	条件	ゲージ増加量	勲章出現数
基底	無条件	0	1
通常技	2HIT以下	40	0
	3HIT	100	1
	5HIT以下	110	1
	6HIT	140	2
	9HIT以下	150	3
	10HIT	170	4
	15HIT以下	180	4
	16HIT	190	5
	17HIT以上	30	0
必殺技	1HIT	100	1
	2HIT	90	5
	3HIT以上	20	3
覚醒技	1HIT	200	2
	2HIT	140	1
	3HIT以上	20	0
コマンド投げ	ー	攻撃力に比例	攻撃力に比例
カウンターヒット	ー	3000	

※既に画面内に20個以上の勲章があった場合は発生がキャンセルされます

ジョニー、イノ、スレイヤーのダッシュ性能

この3キャラのダッシュは、通常のものとは違い、それぞれ特殊な性質を持っているため、ここに性能表を掲載した。慣れないうちは扱いづらいが、使いこなせば強力な武器となるので、知識を蓄えよう。

●特定のキャラが持つダッシュ性能

キャラ名	全体	備考
ジョニー	14F	10まで空中／13からフォルトレスでキャンセル可能
イノ	22F~63F	4から空中／10から行動可能／着地後の硬直3／着地の硬直はフォルトレスでキャンセル可能／ダッシュ後はレバー前入れを解除した時点で落下開始
スレイヤー（ダッシュ）	18F	5は対打撃無敵／6から12まで無敵／13から14まで対打撃無敵／1からジャンプでキャンセル可能／無敵時間中にキャンセルした場合は、無敵時間がその後の行動に継続される。
スレイヤー（バックステップ）	28F	1から20まで無敵／1からジャンプでキャンセル可能／無敵時間中にキャンセルした場合は、無敵時間がその後の行動に継続される。

BGMリスト

曲名	パート
☆HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD?	スレイヤーのテーマ
☆陰祭り	イノのテーマ
☆SIMPLE LIFE	ブリジットのテーマ
☆GOOD MANNERS AND CUSTOMS	ザッパのテーマ
KEEP YOURSELF ALIVE II	ソルのテーマ
HOLY ORDERS (BE JUST OR BE DEAD)	カイのテーマ
BLUE WATER BLUE SKY	メイのテーマ
WRITHE IN PAIN	ミリアのテーマ
FEEL A FEAR	エディのテーマ
BURLY HEART	ポチョムキンのテーマ
SUCK A SAGE	チップのテーマ
THE ORIGINAL	ファウストのテーマ
MOMENTARY LIFE	梅喧のテーマ
BABEL NOSE	紗夢のテーマ
LIQUOR BAR & DRUNKARD	ジョニーのテーマ
MAKE ONESELF	アクセルのテーマ

曲名	パート
風雅	闇慈のテーマ
A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN	ヴェノムのテーマ
BLOODSTAINED LINEAGE	テスタメントのテーマ
AWE OF SHE	ディズィーのテーマ
☆NOONTIDE	ソル vs カイのテーマ
☆EXISTENCE	vs アサシンのテーマ
☆NOTHING OUT OF THE ORDINARY	同キャラ対戦のテーマ
☆THE MIDNIGHT CARNIVAL	ラスボスイノ
☆FEEDBACK	オープニング
☆D.O.A	キャラクターセレクト
☆VS	VS.画面
☆GO FOR IT!!	コンティニュー
☆GAME OVER	ゲームオーバー
☆TILL NEXT TIME	スタッフロール1
☆BOOM TOWN BLUES	スタッフロール2
☆MISSING..	スタッフロール3

※曲名の頭に☆が付いているものは本作で新たに追加された曲です

ギルッ子必携のお宝アイテムが盛りだくさん！

GUILTYGEAR XX BURST ENCYCLOPEDIA 読者プレゼント

A 出演声優　寄せ書き色紙　2名様



GGXXの出演声優全員のサインが入った、超豪華な寄せ書き色紙。新キャラ4人の声優さんもバッチリ入ってるぞ。この世に2枚しか存在しない激レアの一品なので、祈ってからハガキを出そう。

B GGXXインストラクションセット　5名様



普段はゲーセンでしかお目にかかれないインストカード。でもコレがあれば家でもゲーセン気分が満喫できるスグレモノだ。基板を購入しないと手に入らないので、レア度はかなり高い。

C サイン入りパンフ　3名様



去年行なわれた、アークシステムワークスのイベント「HYPER DREAM 2001」で配られたパンフレット。なんと、石渡さんの特大サイン入りだ！　バッドガイファンはぜひ。

D GGXXカタログ　20名様



GGXXのさまざまなシステムを完全網羅してあるカタログ。忘れがちな新システムもしっかり解説。これを見ればゲームの基本はもう完璧だ！　……でもムックも読んでね。

締切
2002年8月31日必着

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項を記入の上、ご希望のプレゼント番号を書いてご応募ください。同一のプレゼントに多数の応募があった場合、抽選の上で当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、ほかの懸賞に入選できない場合があります。

Editorial Postscript

Editors

●「GGX」に続き、またしても重厚な本になりました。付録付きですので、友達にもガンガン勧めてくださいね。（猿渡）

●すっかり定番としての地位を固めた本シリーズ。ゲーセンをのぞくとモリモリやられてて頼もしい限り。（杉田）

●アルカディアVol.1の記事から共に歩んできた本シリーズ。今後もゲーセンの一角を担い頑張ってほしいものだ。（霜田）

●いい意味での衝撃を与えてくれる本シリーズ。今現在は「よし！　何一つ分からない！」がスマッシュヒット中です（JK）

●丸二日原画とにらめっこして、設定作りました。今回はダンボール4箱。9箱に比べりゃ軽い軽い。（マッスル北裏）

●発売直後からハイレベルな対戦が行なわれているのも、さすがというべきか。見るだけで満腹……。（itakyo）

●今回こそバッドガイをカッコよく動かしたいですね。（封炎剣は「斬る」というより「殴る」に近いと思うまこっぴち）

●フレーム掲載って聞くとヨダレが出ませんか？　あとファチスト先生、僕が使いたいのはカイなんですけど……（MJN）

●今回ははっきりした追加ストーリーはありませんが、デモなどから推測できる部分も多いです。想像してみてね。（入澤）

●ポチョムキン ああ ポチョムキン ポチョムキン。俺のギルティはポチョに始まりポチョに終わる。ポチョ最高！　（おじゃ）

●無敵時間付加でスレイヤーが忙しくて面白い。ブリやミリアも早く使えるようになりたいが、やっぱりヒマがねぇ。（&ぅ）

●ブリジットの人気が高そうですが、私はロジャーにハマります。あんな声でしゃべりながら自転車に乗る姿がイイ。（飯塚）

●スレイヤー先生と、2D格闘ゲーセン再デビューを果たしたいですが、編集部でやると心を折られっぱなし。キチィ。（黒鉄）

●「マッパハンチ」。もう皆さん慣れましたね。でも逆に、今度は「マッハパンチ」に違和感を……覚えないか。（鎌倉）

Writers

●軟禁一カ月で休日が欲しぃ～。家賃が無駄。ところでソルの連続技はかなり複雑。熟読してね。（MVPこと真瑠世）

●最近ギルっ子に会うと何かと話題になるファチスト先生ですが、実は生き別れた双子の……嘘です。別人です。たぶん。（パチ）

●JKマンのイジメが酷くて困りつつ、パチに凹られる毎日。ありゃ、『鉄拳』やってないや。久々の2Dはなかなかイイ!!　（ハメコ。）

●「GGX」の続編ということで、皆の期待も相当なもの。斬新なシステムを加え、その期待を裏切らない出来に感動っす！　（OYZ）

●サイクバーストなど新要素が増えて戦略がより深まった今作。皆さん楽しんでますか？　僕は楽しんでます。（ケンちゃん）

●ギルティはさまざまな欲求に応えてくれるデンジャーな作品。対戦で燃えてキャラに萌え、もう廃人確定です。（ラオウ）

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
Vol.9 GUILTYGEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
BURST ENCYCLOPEDIA

発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区1-18-10

雑誌61951-67
2002年7月6日 発行

PUBLISHER
浜村 弘一

EXECUTIVE EDITOR
松本 秀寿

CHIEF EDITOR
猿渡 雅史

DESK
杉田 哲朗／霜田 和人

EDITORS
河野 淳一／北裏 裕章／伊丹 恭／高橋 誠／鈴木 宏昌／入澤 英明／小沢 正／安藤 慶祐／飯塚 晃司／高瀬 勝之／鎌倉 大輔

WRITING
MVP／パチ／ハメコ。／OYZ／ケンちゃん／ラオウ

COVER ILLUSTRATION
石渡 太輔

ILLUSTRATION
今井 神

ART DIRECTION
大里 浩二（THINKS NEO）

DESIGN
久保田 シンヤ／野中 郁子／齋藤 明子（THINKS NEO）／山田 由起子（THINKS NEO）／斉藤 若子

COVER DESIGN
Smile Studio（福島 トオル）

SPECIAL THANKS
サミー株式会社
アークシステムワークス株式会社
株式会社サミー・アミューズメントサービス
有限会社ピックパック　エアリアル
有限会社ピーコック

PRINT
大日本印刷株式会社



9784757709348

ISBN4-7577-0934-X

C9476 ¥1380E

1929476013804

◉定価 本体1,380円+税
平成14年7月6日発行
発行人／浜村弘一　編集人／松本秀寿　発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850（営業局）
enter brain

雑誌 61951-67 ®2003/07 Printed in Japan 大日本印刷